

نادي تراث الإمارات

المُبَارزة بِالسَيْف

إعداد: محمد سعد معروف

١٤٢٦هـ - ٢٠٠٥م

نادي تراث الإمارات

لجنة المطبوعات والنشر

تصنيف ديوي: ٧٦٩.٨٦ م ح م ب

المبارزة بالسيف

المؤلف: محمد سعد معروف

توصيف الكتاب، مقاس ٢٣ سم × ١٧ سم، عدد الصفحات: ١٠٢ صفحة

وبداخله صور

١. المبارزة بالسيف ٢. قواعد ٣. أساسيات الرياضة

الناشر: نادي تراث الإمارات

Emirates Heritage Club

الطبعة الأولى - ١٤٢٦هـ - ٢٠٠٥م

ص.ب: ٢٧٧٦٥، أبوظبي، دولة الإمارات العربية المتحدة

هاتف: ٤٦٦١١٦ - ٠٢، فاكس: ٤٤٣٠٨٨١ - ٠٢

الترقيم الدولي للكتاب:

ISBN 9948-423-33-6

موافقة وزارة الإعلام

رقم ٥٥٩٩ في ٢٠٠٥/١٠/١٦

تصوير: نزار بلوط ، نجيب محمد

إخراج: مأمون السعيد



هكذا تحدّث زايد الخير

عبّر المغفور له بإذن الله تعالى الشيخ زايد بن سلطان آل نهيان طيب الله ثراه في مناسبات عديدة على أهمية التراث في حياة الإنسان لما له من أهمية في دفعه نحو التمسك بقيمه وثوابته العربية الأصيلة، وقال رحمه الله في هذا الموضوع:

«من ليس له ماضٍ ليس له حاضر ولا مستقبل».

«إنّ إحياء تراث أمتنا وبلدنا واجب ضروري وحتمي».

«كي نتطلع إلى المستقبل يجب أن ننظر إلى الماضي ونستفيد من تجربة الحياة على أرضنا».

«إذا عرف الإنسان ماضيه فلابد أن يعرف حاضره وما يجب عليه في المستقبل».

«لقد سَهَّل الله علينا الأمور التي كانت صعبة ومستعصية على جيل آبائنا وأجدادنا فلم نتعب كما تعبوا ولم نقاسِ ما قاسوا بل سَهَّل الله لنا الصعب وأفاء علينا بنعمه وخيراته فهذه أمور يجب أن تكون موضع اعتبار الجميع من هذا الجيل بنين وبنات حتى يستطيع الشباب أن يسيِّج نفسه ضد عاديات الحياة وراميات الزمن».

زايد بن سلطان آل نهيان

المحتويات

- من أقوال القائد ــــــــــ 3
- المقدمـــة ــــــــــ 6
- الفصل الأول (المبارزة في التاريخ..) ــــــــــ 9

المبحث الأول :

أولاً: لمحة تاريخية: المبارزة عند الأمم القديمة ــــــــــ 10

ثانياً: المبارزة العربية ــــــــــ 13

قصيدة شعرية في السيف ــــــــــ 16

المبحث الثاني : المبارزة .. هجوم ودفاع ــــــــــ 17

المبحث الثالث: المباريات خلال التدريبات ــــــــــ 21

- الفصل الثاني (أنواع السيف) ــــــــــ 25

-**المبحث الأول :** سلاح الشيش .. الفلورييه Foil ــــــــــ 26

- **المبحث الثاني :** سلاح سيف المبارزة الإيبيه Epee ــــــــــ 36

- **المبحث الثالث :** سلاح الحسام السابر Sabre ــــــــــ 45



- الفصل الثالث (طرق الهجوم والدفاع) ـــــــ 59

- المبحث الأول: حركات الهجوم والدفاع ـــــــ 60
- المبحث الثاني: أنواع الهجوم والدفاع ـــــــ 62

- الفصل الرابع (المباريات : تفاصيل الرياضة) ـــــــ 67

- المبحث الأول: المباريات ـــــــ 68
- المبحث الثاني : ملعب المبارزة ـــــــ 72

- الفصل الخامس (شيء من القانون..) ـــــــ 81

- المبحث الثاني:لا تقع في الأخطاء! ـــــــ 82
- المبحث الثالث: الإنذارات ـــــــ 84

- الفصل السادس (بعض من المصطلحات الفرنسية المستخدمة في المبارزة) ـــــــ 89

- قائمة المراجع ـــــــ 99
- معد الكتاب في سطور ـــــــ 100

المقدمة

حرصاً من نادي تراث الإمارات على توفير كل ما هو مفيد لأبناء هذا الوطن الحبيب.. ومن منطلق اهتمام سمو الشيخ سلطان بن زايد آل نهيان نائب رئيس مجلس الوزراء رئيس نادي تراث الإمارات «حفظه الله»، فقد دخلت بالفعل رياضة المبارزة بالسيف ضمن أنشطة النادي المختلفة والمتعددة، باعتبارها واحدة من الرياضات العريقة التي يمكن أن نطلق عليها هذه الأيام (القديمة ـ الحديثة)، حيث برع العرب وتسيدوا كافة المسابقات منذ أن كانت السيوف تستخدم في أغراض الدفاع والهجوم والحروب وبعد أن أصبحت السيوف تستخدم كنوع من أنواع الرياضات البدنية وتمارس بشكل رياضي بعيداً كل البعد عن العنف.

ومع بداية الألفية الثالثة وفي ظل النهضة الحضارية التي تشهدها دولة الإمارات العربية المتحدة في كافة المجالات سواءً كانت عمرانية أو ثقافية أو اقتصادية فهي أيضاً نهضة رياضية بقيادة رئيسها صاحب السمو الشيخ خليفة بن زايد آل نهيان رئيس الدولة «حفظه الله»، الذي لايدخر جهداً في عمل كل ما هو مفيد للشباب حيث أصبح الاهتمام بهم أمراً ملحاً في كافة مجالات الحياة المختلفة وتماشياً مع التغيرات السريعة لهذا العصر فقد حان الوقت بأن نفخر بما نحن فيه من تقدم على كافة المستويات وخاصة المستويات الرياضية فنادي تراث الإمارات الذي يعدّ قلعة تتضمن كل ما يحافظ على تراث الدولة بشتى الصور ويملك عدداً لا بأس به من اللاعبين الموهوبين في رياضة المبارزة منذ نعومة أظافرهم وهم الذين يمكن أن نطلق عليهم (الصاعدون الواعدون) الذين يُتنبأ لهم بمستقبل باهر في هذه الرياضة حيث وفرّ النادي لهم

كافة الإمكانيات المطلوبة لممارسة هذه الرياضة على الطراز الحديث القانوني والدولي. كما قام بتوفير كافة الأجهزة الكهربائية والسيوف والملاعب القانونية والملابس القانونية المطلوبة، هذا فضلاً عن الصالة المغطاة المكيفة والمضاءة بطريقة مناسبة لممارسة المبارزة فيها.

ويأتي هذا من منطلق اهتمام نادي تراث الإمارات بتقديم كل ما هو مفيد لأبناء الدولة من رياضات وتقاليد تراثية أصيلة وتعليمهم إياها خلال أوقات الفراغ أو الإجازات المدرسية، فعملت إدارة الأنشطة والفروع بالنادي دون ادخار جهد على توفير كافة المتطلبات والإمكانات التي تحتاجها رياضة المبارزة بشكلها القانوني الحديث والمتطور، إلى أن أصبح أبناء النادي يفخرون بأن لديهم أول صالة رياضة مبارزة بالدولة متوفر بها كافة الأدوات والإمكانات لممارسة هذا النشاط التراثي الأصيل.

ودعماً لهذه الرياضة التراثية فقد كان الهدف من هذا الكتاب هو نشر الوعي الرياضي بين أبناء هذا الوطن ولإثراء المكتبات الرياضية بتعريف عن رياضة المبارزة بالسيف وكيفية ممارستها والإمكانيات والأدوات المطلوبة لممارستها حيث أنها من الرياضات الأوليمبية التي لها تاريخ عريق.

ويجدر بنا أن ننوه هنا باهتمام الدولة برياضة المبارزة ومدى الاهتمام بالشباب والناشئة بدأ من المدارس والتي هي المنبع الأساسي لكل الرياضات ومهد أبطال الرياضة (فردياً أو جماعياً) وآخر مظاهر ذلك الاهتمام هو تأسيس اتحاد الرياضات المدرسية، ويأتي دور النادي بتقديم اللاعبين الموهوبين في هذه الرياضة..ودعماً لجهود النادي فقد تم إعتماد دولة الامارات العربية المتحدة عضواً في الجمعية الخليجية للمبارزة بدول مجلس التعاون بالدوحة، قطر إعتباراً من يونيو ٢٠٠٢، ومثلا وفد الدولة السيد/ قمبر المازم من الاتحاد المدرسي، والسيد/ طارق النقبي من نادي تراث الامارات. وفي ٢٠٠٥/٧/٢١ صدر القرار الوزاري رقم (٢٠٠٥/٣٣) بإشهار جمعية الإمارات للمبارزة برئاسة الشيخ المهندس سالم بن سلطان القاسمي.

وخلال هذا الكتاب.. يقدم الكاتب بين السطور تعريفاً سريعاً وليس بأساسيات رياضة المبارزة وأنواعها والأدوات المطلوبة لممارستها، والملابس الخاصة والمطلوبة للمبارزة، وأيضا بعض المصطلحات الفنية والتي يستخدمها اللاعبون والحكام خلال المباريات والتحكيم مع شرح مصور لحركات اللاعب عند البدء أو أثناء أو بعد مباراة المبارزة وأيضاً ما يجب على اللاعبين اتباعه خلال المنافسات.

وإنني إذ أقدم هذا العمل لنادي تراث الإمارات أرجو أن يكون هذا الكتاب دعماً تثقيفياً .. ودوراً إيجابيا في نشر رياضة المبارزة في دولة الإمارات العربية المتحدة الحبيبة تحت القيادة الرشيدة لصاحب السمو الشيخ خليفة بن زايد آل نهيان رئيس الدولة (حفظه الله ورعاه)، وإخوانه حكام الإمارات حفظهم الله جميعاً.

هذا.. وبالله التوفيق،،،

المُعِـــد
أكتوبر ٢٠٠٥



الفصل الأول

المبارزة في التاريخ

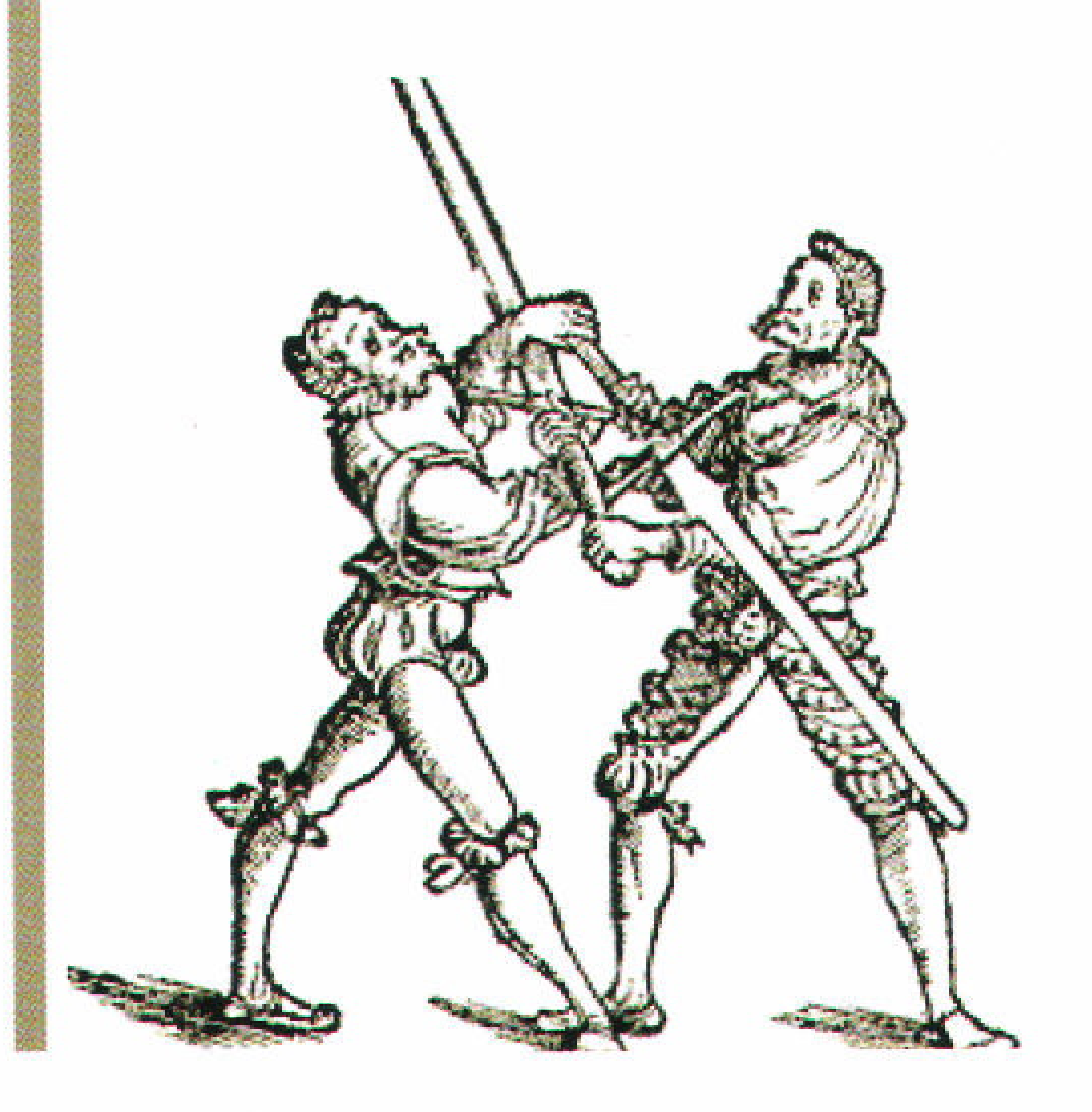
لمحة تاريخية

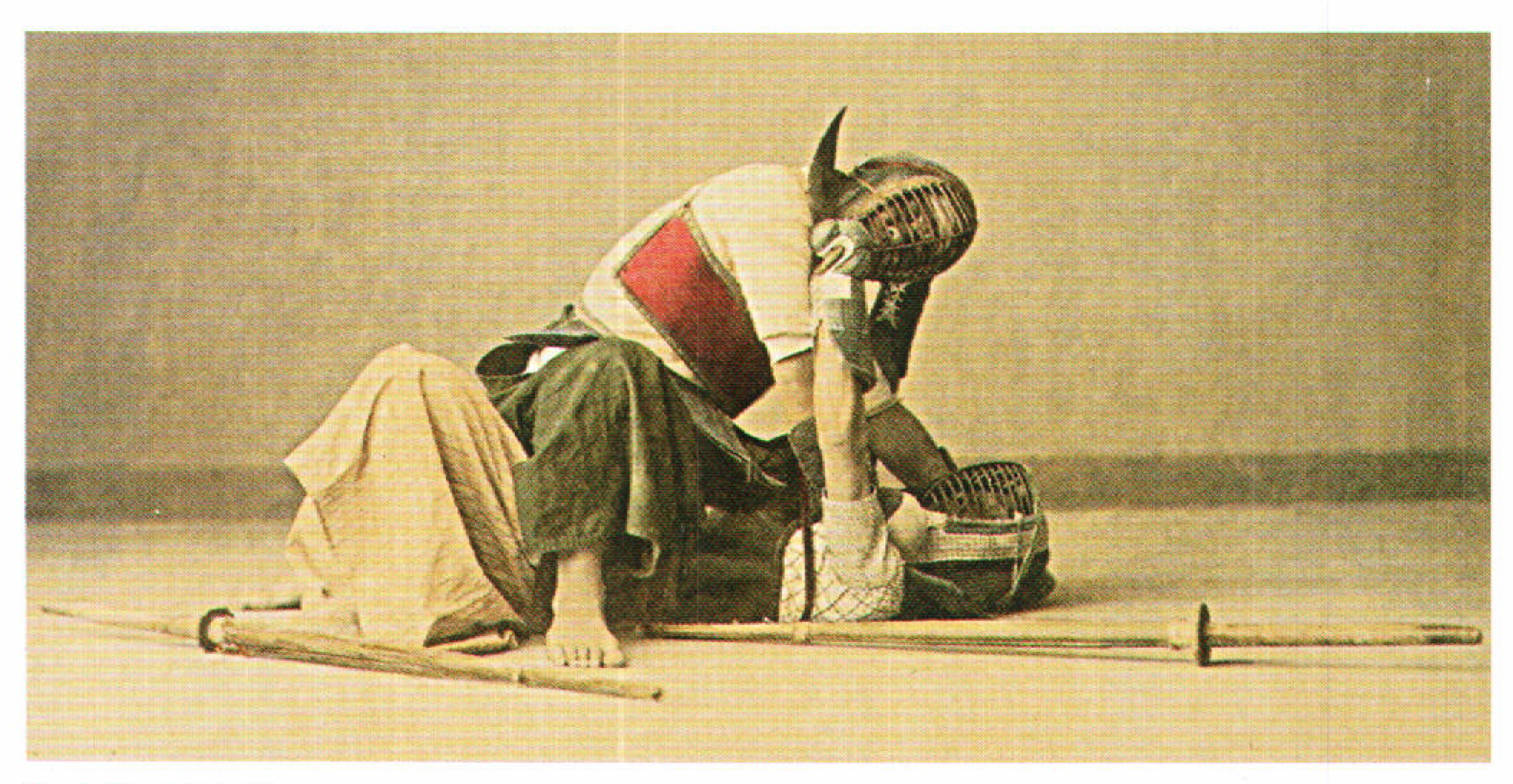
احتلت المسايفة أو المبارزة المكانة الأولى بين الأسلحة القديمة فقد استخدمت في الحروب الجماعية والقتال الفردي، وبقي السيف والرمح هما السلاحان الأساسيان إلى أن اخترع الإنسان الأسلحة النارية المختلفة.

واستخدم الصينيون المبارزة في القرن العشرين قبل الميلاد، وعرفها قدماء المصريين حيث ظهر ذلك من خلال النقوش التي وجدت عام ١١٩٠ ق.م. على جدران المعابد الفرعونية القديمة .. وفيما بعد أصبح السيف هو سلاح النبلاء ورمز الفروسية خاصة في إيطاليا وفرنسا، وأصبحت المبارزة أمراً أو حدثاً مخيفاً، إلى أن منعها الملك شارل التاسع بقرار رسمي ولكن لم يمنع تعلمها.

ودخل فن المبارزة بالسيف وتنظيمها إلى حيّز الوجود حيث تطورت فيه الملابس والأدوات المستخدمة.. فأصبح وزن السيف أخف من ذي قبل والملابس تختلف عن تلك التي كان يلبسها المحاربون القدماء ووضعت لرياضة المبارزة قوانين تحكمها وتحوّلت من ساحات القتال إلى ميادين الرياضة. وظهر فيها اللاعبون وهم يؤدون الحركات الرشيقة والمهارات الفنية العالية.

وفي عام ١٤١٠م ظهرت بعض المؤلفات عن المبارزة للإيطالي الفيوري دي ليبري ثم ظهر كتاب أخر للألماني (تالهوفر) عام ١٤٤٣م بعنوان: كتاب المبارزة، ثم كان أول الكتب الإسبانية في المبارزة عام ١٤٤٧م والذي كتبه الإسباني دي سجودي فاليرا.





المبارزة اليابانية التقليدية

ومع مشارف القرن السادس عشر انتشرت هذه الرياضة في كل من إيطاليا، وفرنسا، وألمانيا، ويعتبر الفرنسي (سانت ديدييه) أول من أسس رياضة المبارزة الفرنسية ١٥٧٣م.وقد ابتكر الإيطاليون نوعاً من أنواع المبارزة عُرِفَ بـ «سلاح الشيش» الفلوريه -*Foil* واستخدم هذا الأسلوب في الدفاع والهجوم بحركات معينة، ثم ظهرت المدرسة الإسبانية التي استحدثت بعض الحركات بالقدمين والهجوم والدفاع، مما ساعد على تطور اللعبة واتساع دائرة الابتكارات والتفنن في اختراع حركات متعددة لها طابع مميز في أداء اللعبة بصورة بديعة.

ومما ساعد على انتشار هذه الرياضة في أوروبا هو تطوير الإيطاليين لها مع تخفيف الملابس، والسيوف، وظهرت فيما بعد المدرسة الفرنسية التي أعدت للعبة القوانين والأساليب المختلفة في التحكيم.

وقدَّم الإيطاليون أيضاً سلاح السيف - سيف الحسام (السابر) وهو أخف أنواع الأسلحة المستخدمة وكان ذلك بنهاية القرن التاسع عشر.

وجدير بالذكر أن أسلوب التحكيم تطور بشكل مذهل، فقد كان عبارة عن حكم وشاهد وطبيب لكل مبارز، ثم تطور إلى أن صار حكم ساحة، ومسجل نتائج، مع وجود حكم رئيسي لكل بطولة.

ثم تطورت أساليب التحكيم، وتم ابتكار جهاز كهربائي لاحتساب النتائج، واستخدم هذا الجهاز في البداية لاحتساب نتائج مباريات - الايبيه- سيف المبارزة، ثم تطور الجهاز إلى أن أصبح يحتسب به نتائج مباريات - الفلوريه- سلاح الشيش- ثم سلاح السيف- السابر. وفي عام ١٧٧٣م تأسس أول اتحاد لمدربي المبارزة وكان في فرنسا. وفي عام ١٨٥٣م أي بعد (٨٠ عاماً) وضع شارل بشارد قوانينها ونظَّم هذه اللعبة التي ما لبثت أن دخلت الألعاب الأوليمبية العام ١٨٩٦م. وفي ١٩١٢م مثل العرب لاعب شيش واحد وهو أحمد حسنين باشا اللاعب العربي الوحيد في الأولمبياد من مصر.

و ظهر الاتحاد الدولي للمبارزة أول مرة عام ١٩١٣ م حيث جاء الماركيز شاسلوب لوباني ١٩١٤م ووضع قوانين ونظماً أخرى تم تعديلها عام ١٩٣١م حيث استخدم الجهاز الكهربائي لأول مرة في احتساب وتسجيل

اللمسات إلكترونياً عام ١٩٣٤م مما سهّل ممارسة اللعبة بشكل كبير.

لكنها جاءت بثوبها الجديد إلى الدول العربية و أصبح لها اتحاد عربي أنشئ عام ١٩٦٣م ووصل عدد الدول الأعضاء فيه إلى أكثر من (١٢) دولة عربية حققت لها حضوراً كبيراً في المحافل العربية والدولية لرياضة المبارزة بالسيف كافة.

ومن الدول العربية التي لها حضور متميز على مستوى العالم في المبارزة حيث حقق لاعبون عرب من تلك الدول المراكز الأولى في البطولات العالمية دولة الكويت والمملكة العربية السعودية وجمهورية مصر العربية والمملكة المغربية، ودولة قطر، والمملكة الأردنية والجمهورية التونسية ، وجمهورية الجزائر.

المبارزة عند الأمم القديمة

في اليابان:

يحدّثنا التاريخ عن أروع أسطورة عن السيف، قصة سيف اليابان المقدس الذي يعود عهده إلى أكثر من ألفي عام مضت، حيث تقول الأسطورة: إن الأمير ياماتوتا نوميكو يو استطاع أن يقضي بسيفه على العشب الملتهب الذي أحاط المكان الذي كان يعش فيه واستطاع أن ينجو من الموت بأعجوبة ثم تعاقبت الروايات والأساطير عن ذلك السيف، وكيف استطاع قهر الأعداء خاصة في شرق اليابان.

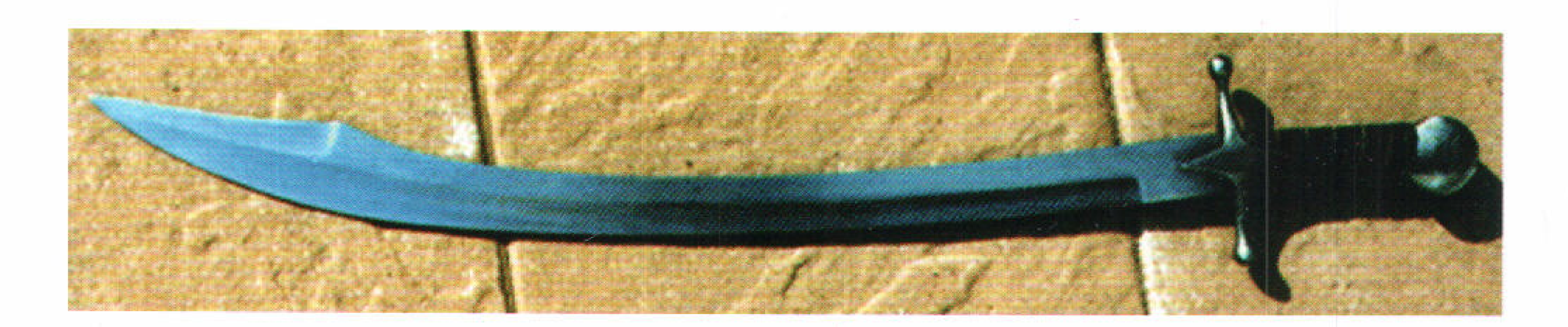
وعندما قامت الحكومة اليابانية في عام ١٩٣٥م بنقل هذا السيف إلى نيو أكوستا في مدينة ناجوبا تقرر آنذاك أن يكون ذلك اليوم الأول من تشرين (أول أكتوبر١٩٣٥ م) عيداً قومياً في اليابان، وقد ساهم في مراسم نقله حوالي نصف مليون مواطن، ويعدّ هذا الحدث فريداً من نوعه في العالم حيث حظي السيف باهتمام شعبي ورسمي كبيرين.

في الهند:

حيث كان للمبارزة، اهتماماً كبيراً في الهند وقد وجد في أحد الكتب الهندية ما يدل على ذلك، وكان الهنود الأوائل «الأساتذة منهم» يعطون دروساً للمبارزة في أماكن عامة أمام طبقات الشعب لتشجيعها ونشرها بين الناس ومحبي هذا النوع من الرياضة.

في اليونان:

أولى الحكام اهتماماً كبيراً وعناية بالغة بالمبارزة التي باتت تدخل ضمن التدريبات العسكرية وأنشئت مدارس خاصة لتعليم المبارزة، ثم انتشرت في ما بعد بين طبقات الشعب المختلفة.. ومن ثمَّ إلى بلاد أوروبا.. كما ذكر سابقاً في إيطاليا، إسبانيا، فرنسا ، إلى أن أصبحت من الألعاب الأوليمبية حالياً.



سيف عربي تقليدي

المبارزة العربيـــــــــة

تعدّ المبارزة هي رياضة النبلاء.. رياضة الملوك والأمراء.. ومنطقة شبه الجزيرة العربية بل منطقة الشرق الأوسط بصفة عامة هي مهد رياضة المبارزة، وبالعودة إلى الأصول التاريخية العريقة نجد أن المبارزة بدأت عند العرب فكان لهم الفضل الأكبر في رقيّها وارتفاع درجات المستوى العام لها وكان شأنهم في ذلك شأن غيرهم في استخدام أنواع الأسلحة وظهرت المبارزة على امتداد العصور الأولى ما قبل الإسلام وعصر صدر الإسلام، والدولة العباسية، ومن ثم تطورت المبارزة فيما بعد.

وكان من بين العرب الأبطال البارعين في استخدام السيف خالد بن الوليد الملقب بسيف الله المسلول، وعلي بن أبي طالب ـ كرَّم الله وجهه ـ وغيرهما من الصحابة رضوان الله عليهم أجمعين.. وغير ذلك، فقد تغنَّى العرب الشعراء وتباهوا بمهارتهم وفروسيتهم وقوتهم في المبارز.

ومن أبطال العرب المسلمين في عهد رسول الله ﷺ نجد علي بن أبي طالب (كرم الله وجهه) وعمر بن الخطاب (رضي الله عنه) وعم الرسول ﷺ حمزة بن عبد المطلب وغيرهم من الصحابة الكرام رضوان الله عليهم أجمعين قد اهتموا بالسيف، وخبروا قيمته وأهميته.

وكان لرسول الله ﷺ سيفاً غنمه يوم بدر يُسَمَّى (ذا الفقار) الذي صار لعلي بن أبي طالب من بعده.

من أسماء السيف:

من أسماء السيف عند العرب الحسام، المهنّد، مفلح، وقيع، مرهف، إبريق وهو (شديد البريق)، أبيض، أذود وهو (القاطع)، صليت وهو (الصقيل)، أغلف وهو (ماله غلافة)، باتر وهو (القاطع)، بتار وهو اسم لأحد سيوف الرسول الكريم ﷺ، أما سيف مالك بن زهير فقد أطلق عليه (ذو النون).. وغيرها من الأسماء العديدة التي ذكرت في كتب المبارزة بالسيف.



فريق نادي تراث الإمارات للشيش مع المدرب

تاريخ رياضة المبارزة في دولة الامارات العربية المتحدة:

دخلت رياضة المبارزة الامارات مع مشارف عام ١٩٧٩ وذلك مع عدد من الرياضات المستحدثة مثل التنس الأرضي (أو كرة المضرب) والكاراتيه، والجودو والجمباز، وبعض من الرياضات الفردية الأخرى، وكان لوزارة التربية والتعليم الفضل في نشر هذه الرياضة منذ ان عرفها طلاب المدارس، وكان هناك نوع واحد فقط من أنواع المبارزة الثلاثة (سلاح شيش، وسيف مبارزة، وسيف الحسام) من هذه الانواع مستخدم وهو (سلاح الشيش) إلى انها لا تزال معروفة في الوسط الرياضي بهذا الاسم.

وتقام لها بطولتان كل عام واحدة على مستوى المنطقة التعليمية، والثانية على مستوى الدولة. والشيء بالشيء يذكر.. فقد اهتمت الوزارة بهذه الرياضة ووفرت لها الادوات اللازمة لممارستها مع المدرسين المتخصصين في المبارزة (من مدرسي التربية الرياضية بالمدارس). واستمرت المبارزة على هذا الشكل لفترة طويلة.. بذلت الوزارة والمهتمين بهذه الرياضة جهداً كبيراً لنشرها بين طلاب المدارس التي كانت تمارس سلاح

الشيش. مع العلم أنها كانت تمارس بشكلها التقليدي العادي (أي بدون سيوف كهربائية أو أجهزة أو ملابس خاصة) أو ملعب معدني مع عدد (٥) حكام لكل مباراة.

ومع مشارف عام (٢٠٠٠) واهتمام المسؤولين بالرياضات الفردية التي يهتم بها الشباب والناشئة كان لنادي تراث الامارات الاسبقية بين الجهات الرياضية والنوادي الرياضية بالدولة حيث دخلت المبارزة ضمن البرامج الرياضية للنادي بشكلها القانوني والدولي المتطور بالسيوف الكهربائية والاسلحة والملابس الخاصة لممارستها.. ووفرت إدارة النادي بتوجيهات سمو الشيخ سلطان بن زايد آل نهيان، نائب رئيس مجلس الوزراء، رئيس نادي تراث الإمارات، كافة الاحتياجات التي تتطلب لممارسة المبارزة.

ومع الاستمرار في التدريبات بالنادي خلال العطلات الصيفية والملتقيات استطاع النادي تكوين فريق جيد من أبناء الدولة في رياضة المبارزة لسلاحي (الشيش وسيف المبارزة).

وفي عام ٢٠٠٠ وبالتحديد من ١٢-١٤ نوفمبر نظمت وزارة التربية والتعليم بالتعاون مع معهد إعداد القادة بدبي دورة في تدريب وتحكيم لسلاح الشيش .. وحضرها حوالي (٧٣) دارساً ودارسة من المهتمين برياضة المبارزة بالدولة ، حاضر فيها الخبير المصري (الكابتن إبراهيم علام) وأثمرت بعد ذلك بدخول هذه الرياضة ضمن الألعاب التي يهتم بها اتحاد الامارات العربية المتحدة للرياضة المدرسية.

وفي العام ٢٠٠٥، وخلال الفترة من ٢٨-٢٠٠٥/٥/٣١ نظمت دورة تأهيل حكام المبارزة حاضر فيها الكابتن علي بالحاج مدرب المنتخب القطري، والحكم زمل الشمري، الحكم الدولي القطري، وشارك فيها ٤٠ دارساً ودارسة معظمهم من أبناء الدولة.

ويحسب لهذا الاتحاد العديد والعديد من الانجازات الرياضية الحديثة بالرغم من قصر المدة التي انشئ خلالها ليس فقط في رياضة المبارزة ولكن في رياضات عديدة أخرى.

وفي يونيو ٢٠٠٢ تم إشهار الجمعية الخليجية للمبارزة والتي تضم دول مجلس التعاون الخليجي المهتمة برياضة المبارزة ، والتي صارت الامارات عضواً فيها نظرا لجهود نادي تراث الامارات واهتمامه بهذه الرياضة الاوليمبية العريقة.. وأيضا شارك فريق المبارزة ممثلاً لدولة الامارات العربية المتحدة في أول بطولة دولية في المبارزة على مستوى الدول الخليجية خلال الفترة من ٢٠-٢١ يوليو ٢٠٠٤ ، ثم من ٢٣-٢٥ يوليو ٢٠٠٤ شارك الفريق في البطولة العربية الحادية عشر ، وكلتا البطولتين أقيمتا في الدوحة بقطر.

وقدم الفريق عروضا قوية ومباريات طيبة امام ابطال دول الخليج العربية .. بالرغم من انها أول مشاركة واحتكاك دولي للاعبين.

وتم تتويج اللاعب علي عبدالله المرزوقي بكأس أحسن لاعب في سلاح الشيش ، وحصل اللاعب عبد العزيز محمد الحمادي على كأس أحسن لاعب في سيف المبارزة بالبطولة العربية الحادية عشر بالدوحة. وكلاهما من منتخب الإمارات للمبارزة.

ومن هنا بدأ الاهتمام الكبير التي توليه وزارة التربية والتعليم والجهات الرياضية بالدولة لرياضة المبارزة كواحدة من الرياضات الاوليمبية العريقة ، تماشياً مع دور النوادي الرياضية التي تهتم بهذه الرياضة.

قصيدة شعرية في السيف

من أشهر القصائد التي حملت السيف على صدرها .. كانت قصيدة أبي تمام الطائي التي ألقاها في مجلس الخليفة العباسي المعتصم بالله هارون الرشيد عندما عاد من عمورية في بلاد الأناضول (تركيا حالياً) فأنشده قائلاً:

السيف أصدق أنباء من الكتب
في حده الحد بين الجد واللعب

بيض الصفائح لا سود الصحائف في
متونهن جلاء الشك والريب

والعلم في شهب الأرماح لامعة
بين الخميسين لا في السبعة الشهب

أين الرواية أم أين النجوم وما
صاغوه من زخرف فيها ومن كذب

تخرصاً وأحاديث ملفقة
ليست بنبع إذا عدت ولا غرب

عجائباً زعموا الأيام مجفلة
عنهن في صفر الأصفار أو رجب

وخوفوا الناس من دهياء مظلمة
إذا بدا الكوكب الغري ذو الذنب

وصيروا الأبراج العليا مرتبة
ما كان منقلباً أو غير منقلب

يقضون بالأمر عنها وهي غافلة
ما دار في فلك منها وفي قطب

لو بينت قط أمراً قبل موقعه
لم تخف ما حل بالأوثان والصلب

فتح الفتوح تعالى أن يحيط به
نظم من الشعر أو نثر من الخطب

فتح تفتح أبواب السماء له
وتبرز الأرض في أثوابها القشب

أبقيت جد بني الاسلام في صعد
والمشركين ودار الشرك في صبب

أبو تمام الطائي

(المصدر: ديوان أبي تمام الطائي، بيروت، لبنان)

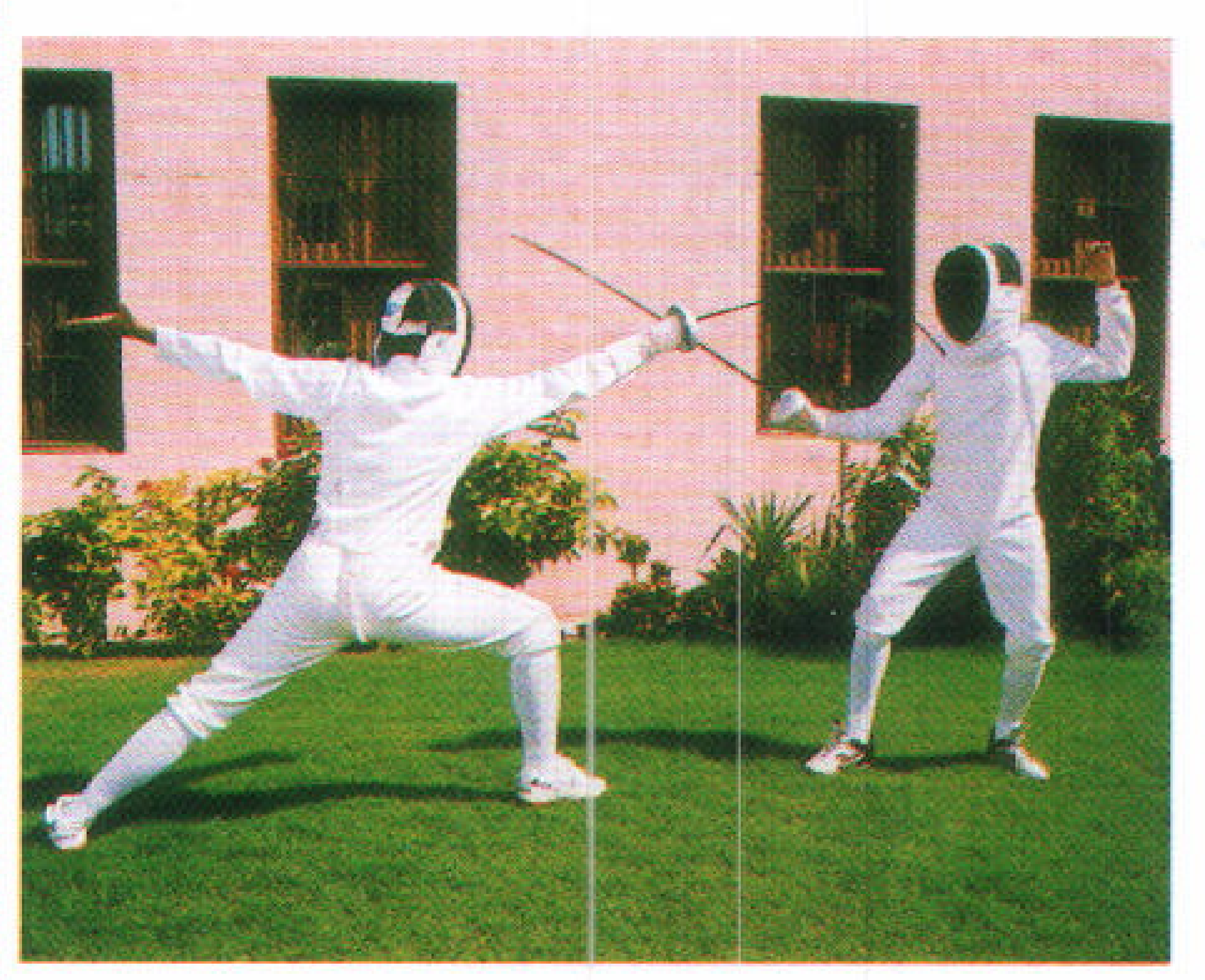
المبارزة .. هجوم ودفاع

المبارزة هي رياضة الهجوم والدفاع بين متنافسين يحاول كل منهما لمس الآخر بسلاحه (إما سيف مبارزة - أو سلاح شيش - أو سلاح السيف) وهي ليست فقط مجرد رياضة يشغل بها المرء وقت فراغه أو اكتساب مهارة جديدة نافعة في الحياة أو خبرات مكتسبة للاعب ولكن الأكثر من هذا وذاك أنها مهارة معينة كما وصفها خبراء الطب الرياضي لعلاج الانحرافات البدنية والتشوهات، وبصفة خاصة انحناءات العمود الفقري.

كما أنها تنمي قوة التحمل والصبر لدى اللاعبين والقدرة على التوافق العضلي - العصبي حيث يركز اللاعب جيداً لإحراز اللمسات مع عمل حركات بدنية عضلية في الهجوم أو الدفاع مع سرعة التفكير السليم. وهي تزيد من مدى استجابة اللاعبين من حيث سرعة البديهة ورد الفعل الصحيح حيث أنها تعتمد على أن يكون اللاعب دائما في حالة يقظة ولديه سرعة رد الفعل الإيجابية.

احتياجات لاعب المبارزة:

كما هي معروفة في الأوساط الرياضية باسم سلاح الشيش ، فإنها رياضة حديثة دخلت ضمن الألعاب الأولمبية منذ عام ١٨٩٦م حيث كانت أول بداية لها.. وهي تحتاج إلى لياقة بدنية عالية يتمتع بها اللاعب للتركيز في إحراز اللمسة في مكان الهدف المحدد، بالإضافة إلى الإلمام بمهارات رياضة المبارزة والجُمَل والحِّيل التكنيكية التي يستخدمها خلال التدريب، والمنافسات.



المبارزة هجوم ودفاع

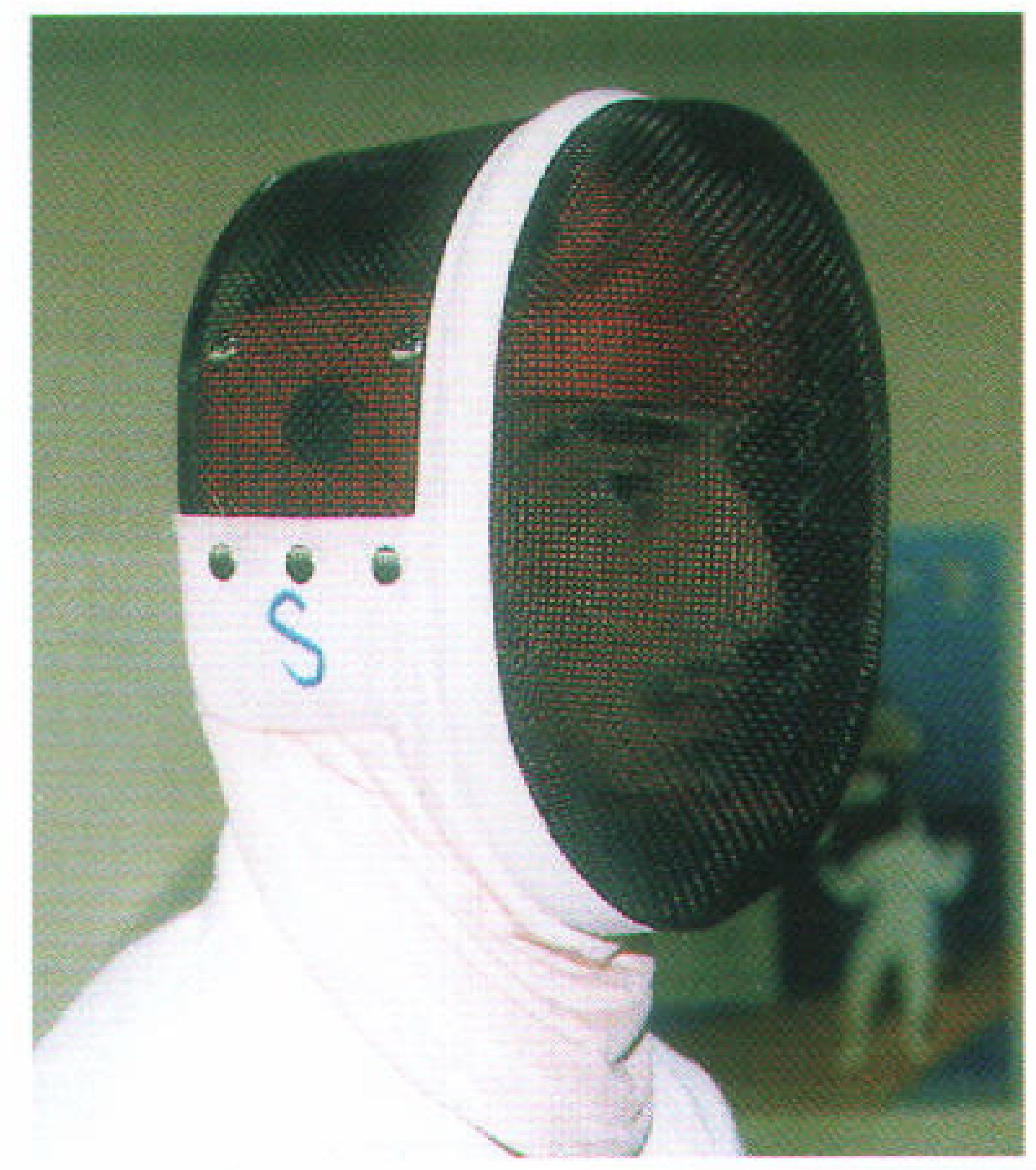
وهـي ريـاضـة يمارسـهـا الـرجـال والـنسـاء والأولاد والـبـنـات في كـافـة المراحـل الـسـنيـة المختلفـة، وبـنـفس القانون، ورياضة المبارزة هي رياضة فردية يمارسها اللاعب أمام اللاعب المقابل، مما تظهر مدى براعة كل لاعب ومهاراته وتفوقه على خصمه وسرعته في إحراز اللمسة.

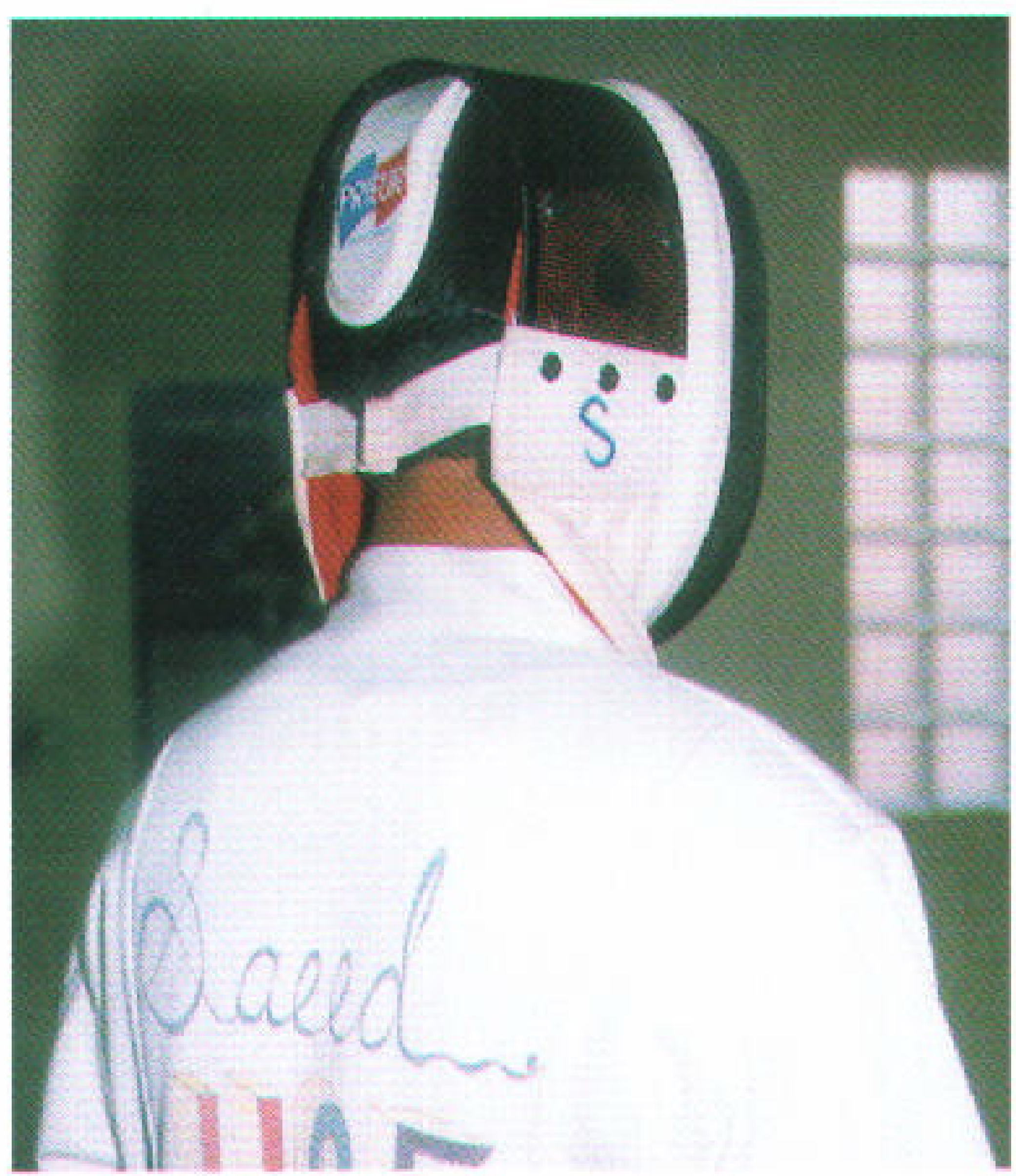
ويتميز لاعب المبارزة (السلاح) انه يمكنه معرفة لغة جديدة إضافة إلى اللغة الأم.. فقانون اللعبة باللغة الـفـرنسـيـة ممـا يسـاعـد الـلاعب لمعرفـة المصطلحات المسـتـخـدمـة، وتـقـام لـريـاضـة المبـارزة الـعـديـد مـن البطولات المحلية والدولية في كثير من دول العالم، وقد تطورت هذه الرياضة حتى أصبحت تمارس من جانب كـافـة الأعـمـار والمراحـل الـسـنيـة المختلفـة وأيضـاً صـار لأصحاب القدرات الخاصة مشاركة فعالة على كرسي متحرك، وتتميز الكويت تميزاً ملحوظاً في هذا المجال على مستوى العالم.

يبدأ لاعب المبارزة المباريات بعد أن يكون قد أكمل الاستعداد البدني والعلمي والمعرفة الكاملة بأساسيات المبـارزة. يظـهـر الـلاعب مـرتـديـاً الملابس الضـروريـة للمبـارزة وهـي:

١- بذلة بيضاء كاملة: تغطي السترة الجزء العلوي من الجسم ويغطي البنطلون الرجلين إلي الركبتين.

٢- يرتدي اللاعب جورباً أبيض طويلاً إلى الركبتين، وحذاء رياضياً خاصاً برياضة المبارزة.





القناع الخاص بلاعب الشيش واسم الدولة مكتوباً على ظهره بشكل واضح

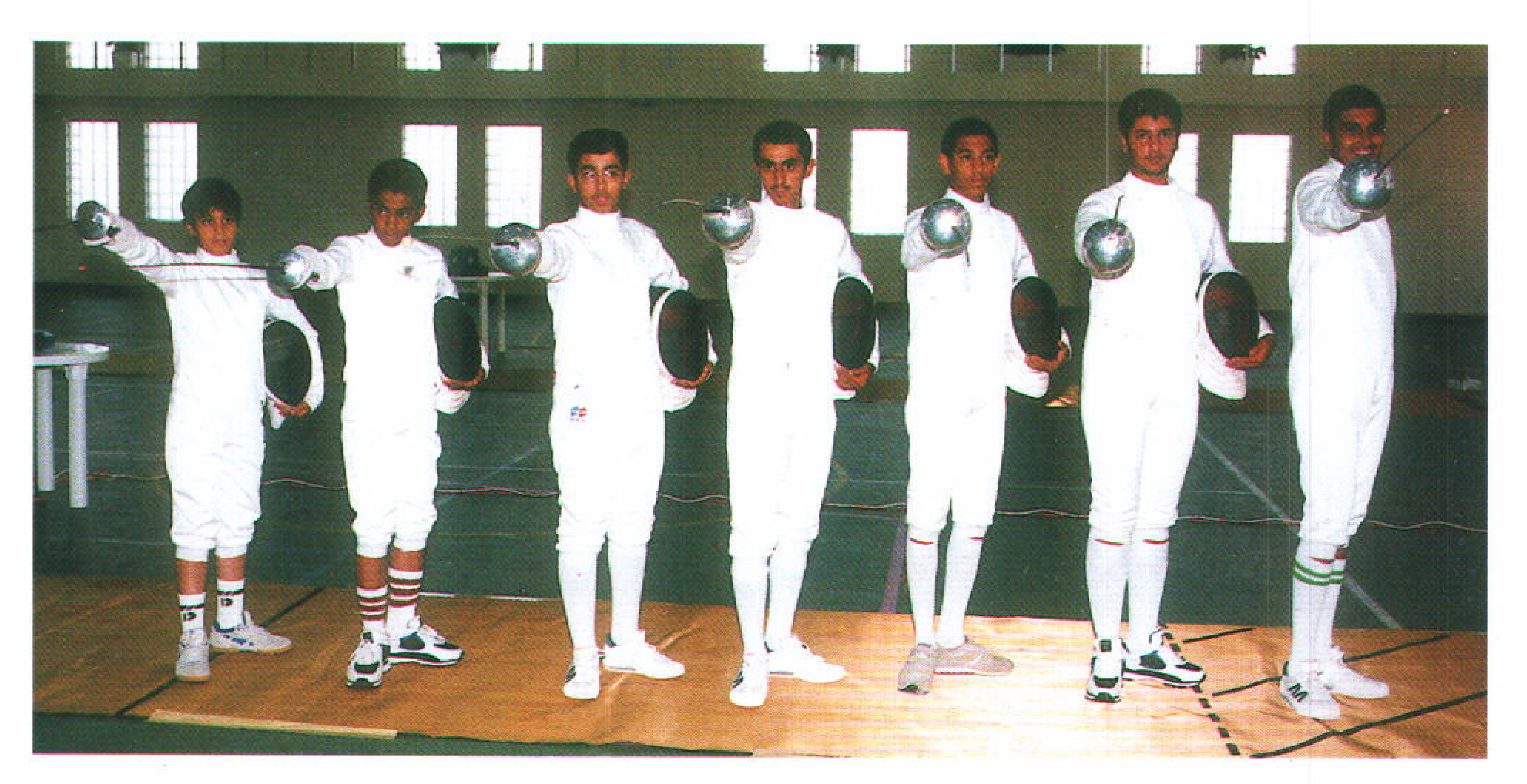
٣- من الضروري أن يرتدي اللاعب ما يسمى بالصديري تحت البذلة وهذا طبقاً للقوانين الدولية للعبة لحمايته من أي ضربة أو لمسة قوية من الخصم.

٤- لابد من أن يرتدي اللاعب قفازاً في اليد المستخدمة سواء اليمنى أو اليسرى.

٥- القناع المناسب لمقاس الرأس وحجم الوجه من الأمور الضرورية في رياضة المبارزة.

٦- السيف المستخدم يكون مطابقاً للقوانين بعد أن يتم فحصه فنياً جيداً وبصورة كاملة.

٧- يفضل أن يكون لديه حقيبة كبيرة تحتوي على كل هذه الأدوات والملابس الخاصة للاعب المبارزة وبها كيس او شنطة صغيرة توضع فيها كافة الأدوات اللازمة لصيانة السيوف والفيلدكورات (السلك الواصل بين



فريق الإبيبه بنادي تراث الإمارات

السيف والبكرات)[1].

من تعليمات الاتحاد الدولي بتطبيق القانون الدولي للمبارزة:

١-القناع (الماسك) الكفلر ١٦٠٠ نيوتن يعتبر قانونياً في المباريات الدولية ومسابقات الاتحاد الدولي للمبارزة.

٢-على جميع اللاعبين وضع اسم العائلة بالكامل والحرف الأول من أسمائهم الشخصية والاختصارات المعتمدة من اللجنة الأوليمبية لدولة كل منهم على ظهر البدلة أو الجاكيت المعدني ، وبشرط أن يكون ذلك بلون أزرق داكن وبالأبعاد التالية:

- ارتفاع الحرف من ٨ : ١٠ سم.
- عرض الحرف ١.٥ سم بحد أدنى.

كما للاعبين بوضع الألوان المميزة لأعلام بلادهم بعد إعتمادها من الاتحاد الدولي لعدم التكرار بين الدول ، وذلك على الجاكيت والبنطلون.

ومن تعليمات الاتحاد الدولي للمبارزة أيضاً:

- في حالة ثني الذراع أثناء الهجوم (فلورييه / سابر) يلغى الهجوم ويحتسب الهجوم المضاد في حالة إحراز اللمسة.
- في حالة ثني الذراع بصورة كبيرة بعد الصد لا يتم احتساب الرد ويتم احتساب الهجوم الثاني للاعب المنافس.
- حركة اللينية (الديجاچيه) تحتسب حتى ولو كانت بعد الهجوم الذي لم ينته بلمسة بشرط أن تكون الهجمة مستمرة بدون فاصل او توقف.

(١) في بداية عام ٢٠٠٣ (ببطولة العالم بفرنسا) استخدم جهاز لاسلكي يضعه اللاعب بجيبه الخلفي يتصل بالسيف من خلال الفيلدكورد ، علماً بأن ذلك الجهاز الصغير مبرمج مع جهاز احتساب اللمسات وفي حالة اللمس يتم اضاءة المصباح الخاص باللاعب الذي يحرز لمسة. ولكن هذا النظام لم يستخدم فيما بعد نظراً لعدم ثبوت نجاحه فعلياً حتى ٢٠٠٣م.

المباريات خلال التدريبات

قواعد يجب على لاعب المبارزة اتباعها:

- احترام الآخرين.
- تأدية التحية قبل المباريات وبعدها.
- الحضور بانضباط في مواعيد التدريب المنتظمة.
- الحفاظ على الروح الرياضية بينه وبين اللاعبين جميعاً.
- الالتزام بقواعد اللعبة، مع معرفة القوانين الدولية.
- الاستفسار والمتابعة عن أي جديد أو تطوير في القوانين أو المسابقات.
- تنفيذ ما ينص عليه قانون اللعبة بإيجابية.
- تجنب الأخطاء التي يقع فيها كثير من اللاعبين عند الهزيمة.
- تقبل الهزيمة بروح رياضية.

تجري المباريات التدريبية بواسطة المدرب ومساعديه خلال التدريبات المنتظمة وخلال المسابقات الرسمية تكون بواسطة المسؤولين ويجب أن يتوفر ملعب معدني طويل يصل طوله إلى ١٨ متراً وعرضه متران وذلك طبقاً للقوانين الدولية، ومسافة خلفية تسمح بحرية الحركة. وهذا الملعب المعدني يتصل بجهاز احتساب النتائج حيث بذلك يكون معزولاً ولا يسمح باحتساب لمسة إذا ما لمسه السيف. وكما يظهر في الصورة (ص٢١) اللاعب على اليمين موصولاً بسلك طويل،



من خلال مباريات السيف



اللاعبان يتصافحان باليد الخلية من القفاز قبل المباراة

وذلك السلك يمر تحت الملابس إلى أن يصل إلى السيف من أسفل، ويسمى بالفيلدكورد ومن ثم يقوم بإحراز اللمسات فيعطي الجهاز إشارة (حمراء أو خضراء) مع صوت مسموع يدل على أن هناك لمسة تم إحرازها[1].

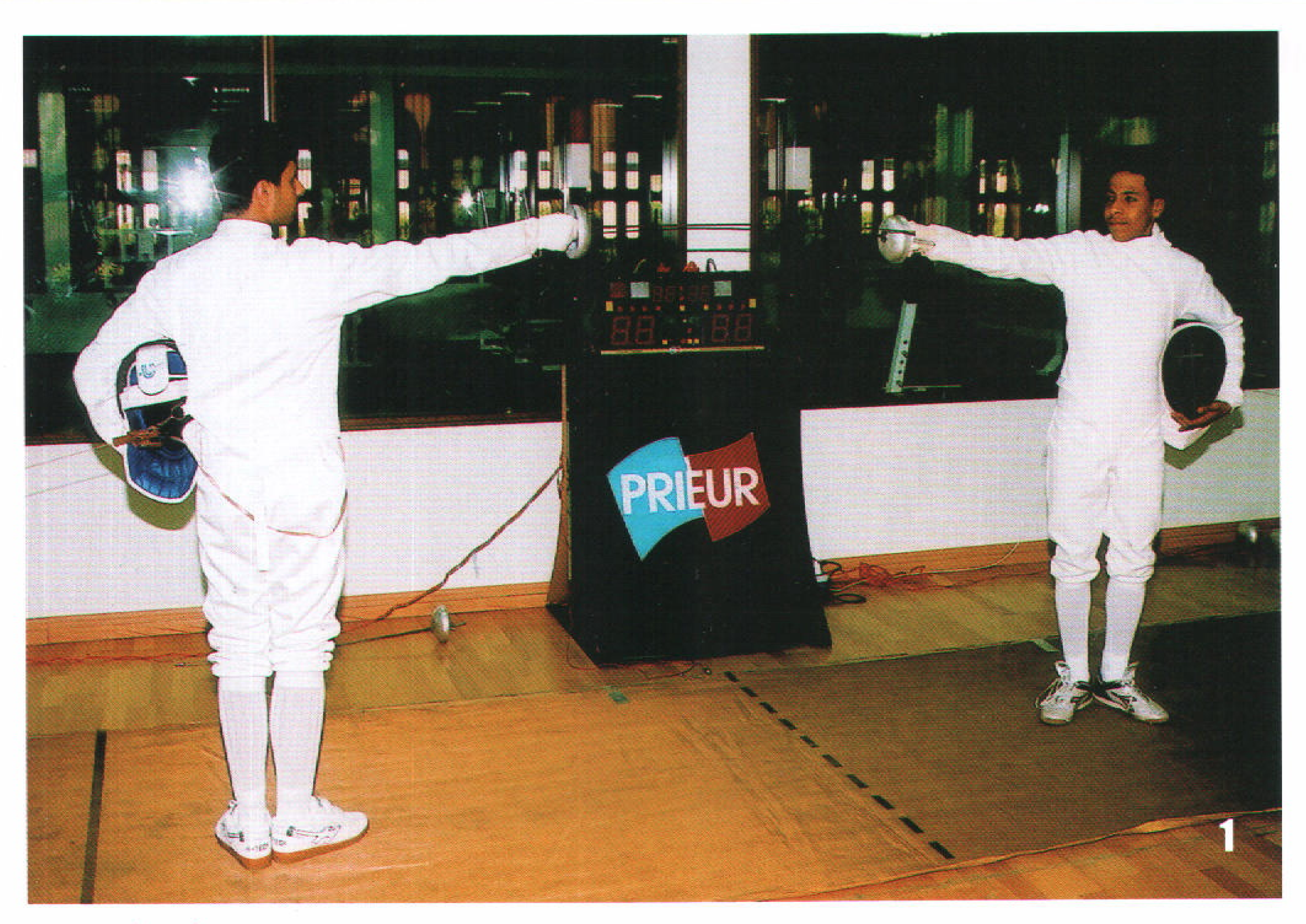
زمن المباراة لكافة أنواع الأسلحة:

في الأدوار التمهيدية: يحدد زمن المبارزة بثلاث دقائق ملعوبة (٣) دقيقة وقت إضافي في حالة التعادل، واللاعب الذي يحرز ٥ لمسات في الخصم قبل الآخر يكون هو الفائز في المباراة بشرط ألا يزيد اللعب عن الزمن الأصلي ٣ دقائق وإذا انتهت المدة قبل إحراز اللمسات الخمس ففي هذه الحالة يعطي الحَكَم (٦٠ ثانية) زيادة تسمى (دقيقة وقت إضافي) وخلالها يجب إنهاء المباراة بكل اللمسات.

وإذا لم تنتهي المباراة بخمس لمسات فيقوم الحَكَم بإنهاء المباراة لصالح اللاعب المتقدم ١/٢ مثلاً أو ٣/٤ فيكون المتقدم هو الفائز وتسجل النتيجة كما هي في لوحة النتائج (اسكور شييت) ويقوم كلا اللاعبين بالتوقيع على النتائج بعد الانتهاء من كل مباراة وهكذا..

وفي الأدوار النهائية : يحدد الوقت بزمن ٩ ق ملعوبة يتخلل كل ٣ دقائق (دقيقة واحدة راحة) يتوقف فيها زمن اللعب ، ثم يستأنف فيما بعد .. ويكون التسجيل حتى ١٥ لمسة ، ومن يسجل الـ١٥ لمسة أولاً يكون هو الفائز.

(١) قبل عام ٢٠٠٠ كان اللاعب الأيمن يحرز لمسة، فيضيء المصباح العكسي كما هو الحال في الصورة. أما بعد يناير ٢٠٠٠ تم تعديل القانون فأصبح اللاعب الذي يحرز لمسة في الخصم يضيء المصباح الذي هو ناحيته.



الحركة الأولى لأداء التحية

تأدية التحية:

في البداية يلتقي اللاعبان على ملعب المبارزة بعد أن يكونا قد استعدا للمباراة جيداً، ثم يتصافحا باليد الخالية من القفاز.

حركات أداء التحية:

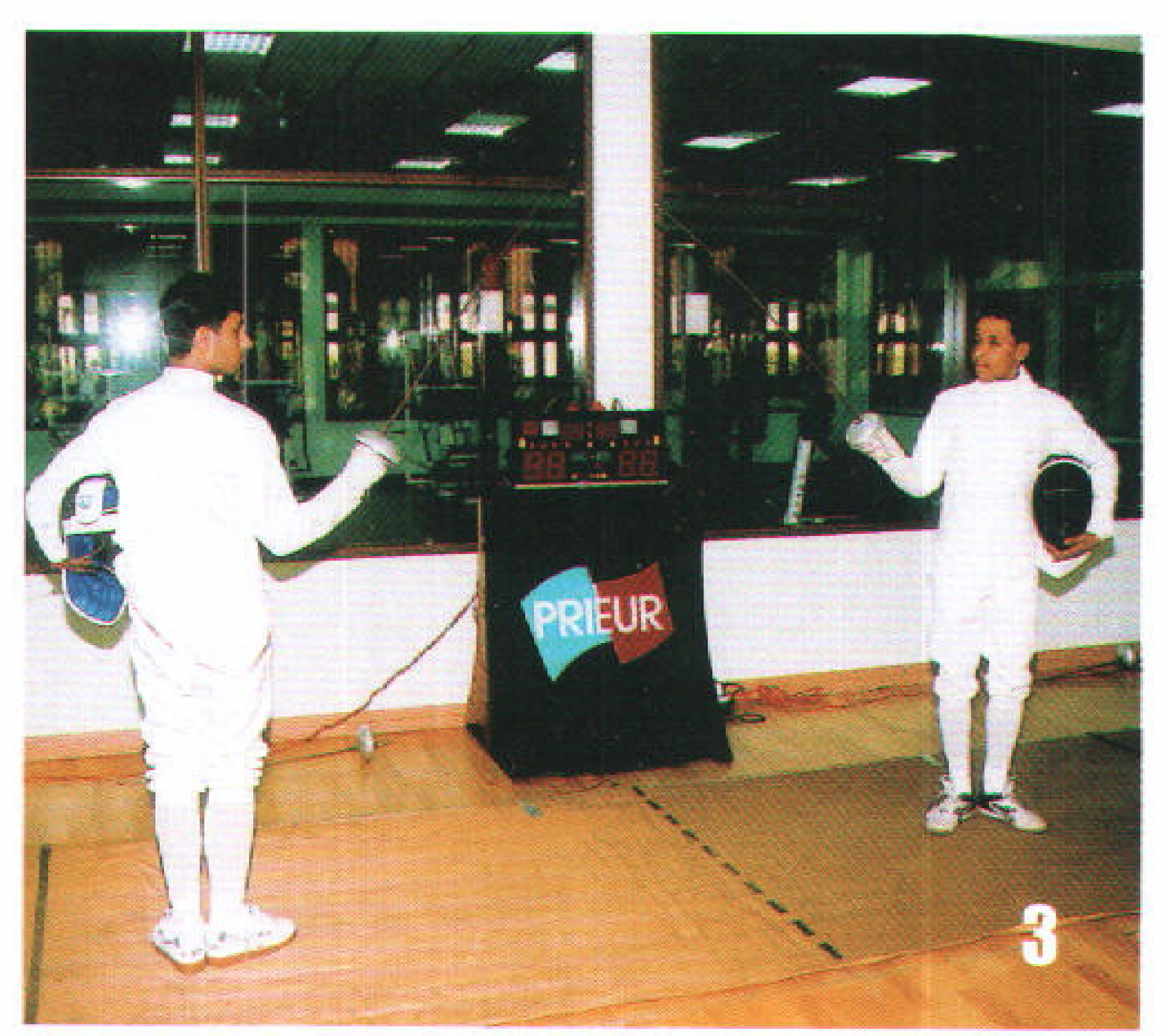
الأسلوب الفرنسي:

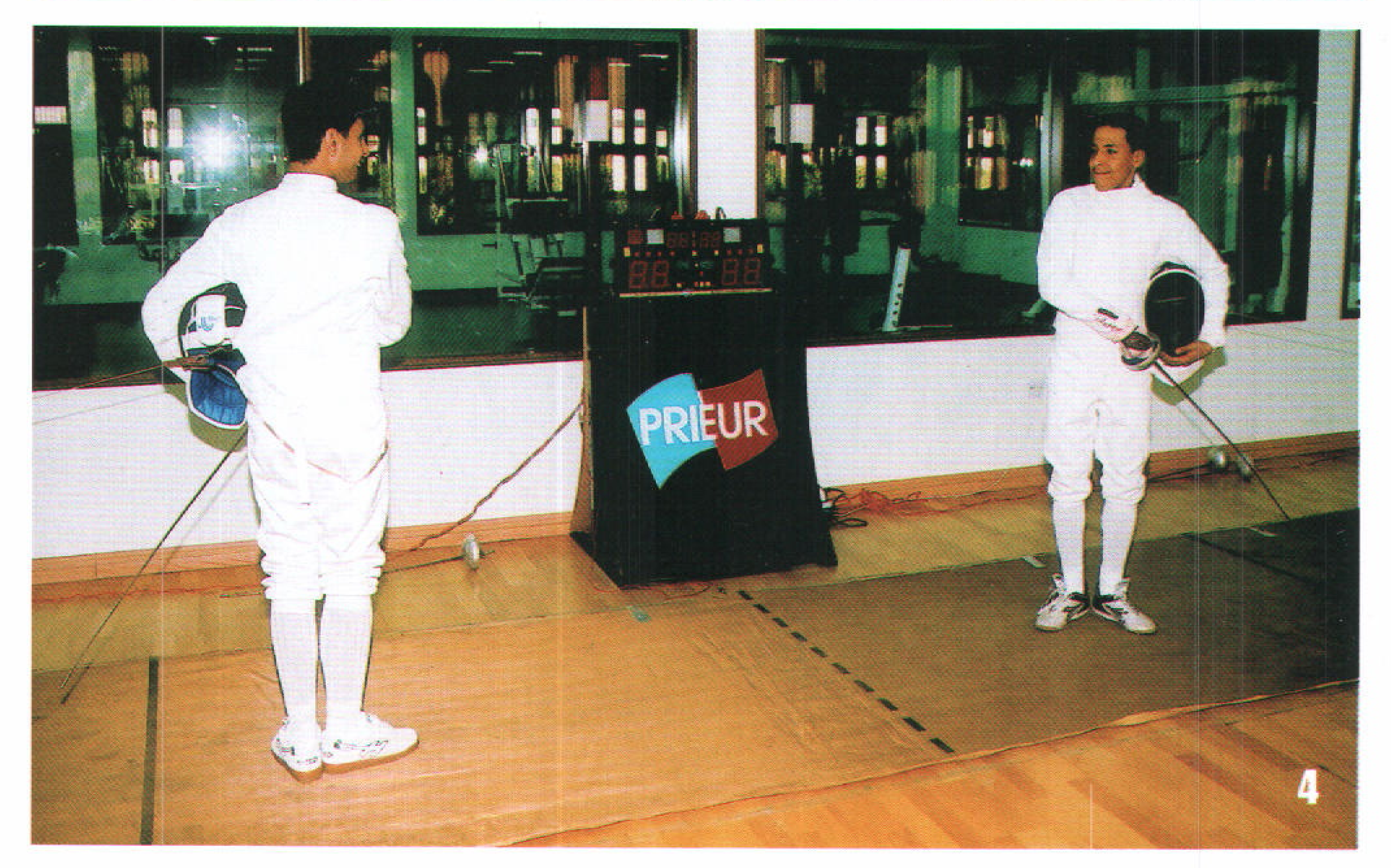
- لا بد أن يكون اللاعب بكامل الملابس والأدوات ومستعداً للمبارزة.
- يقوم كل لاعب وعلى مسافة مترين على الأقل بتأدية التحية كاملة للخصم ثم للحكم (صورة ١) ثم للمشاهدين.
- تتم التحية بفرد الذراع الذي به السيف تماماً وموجه نحو الشخص الذي تؤدى له التحية ثم ثني الذراع بحيث يكون السيف أمام الوجه والواقي أسفل ذقن اللاعب (صورة ٢) ، ثم فرد الذراع بزاوية حادة والسيف لأعلى قليلاً (صورة ٣).
- وأخيراً يتم نزول السيف متقاطعاً مع الجسم ويوضع تحت القناع ثم يرتدي كل منهما قناعه (صورة ٤)

الأسلوب الانجليزي:

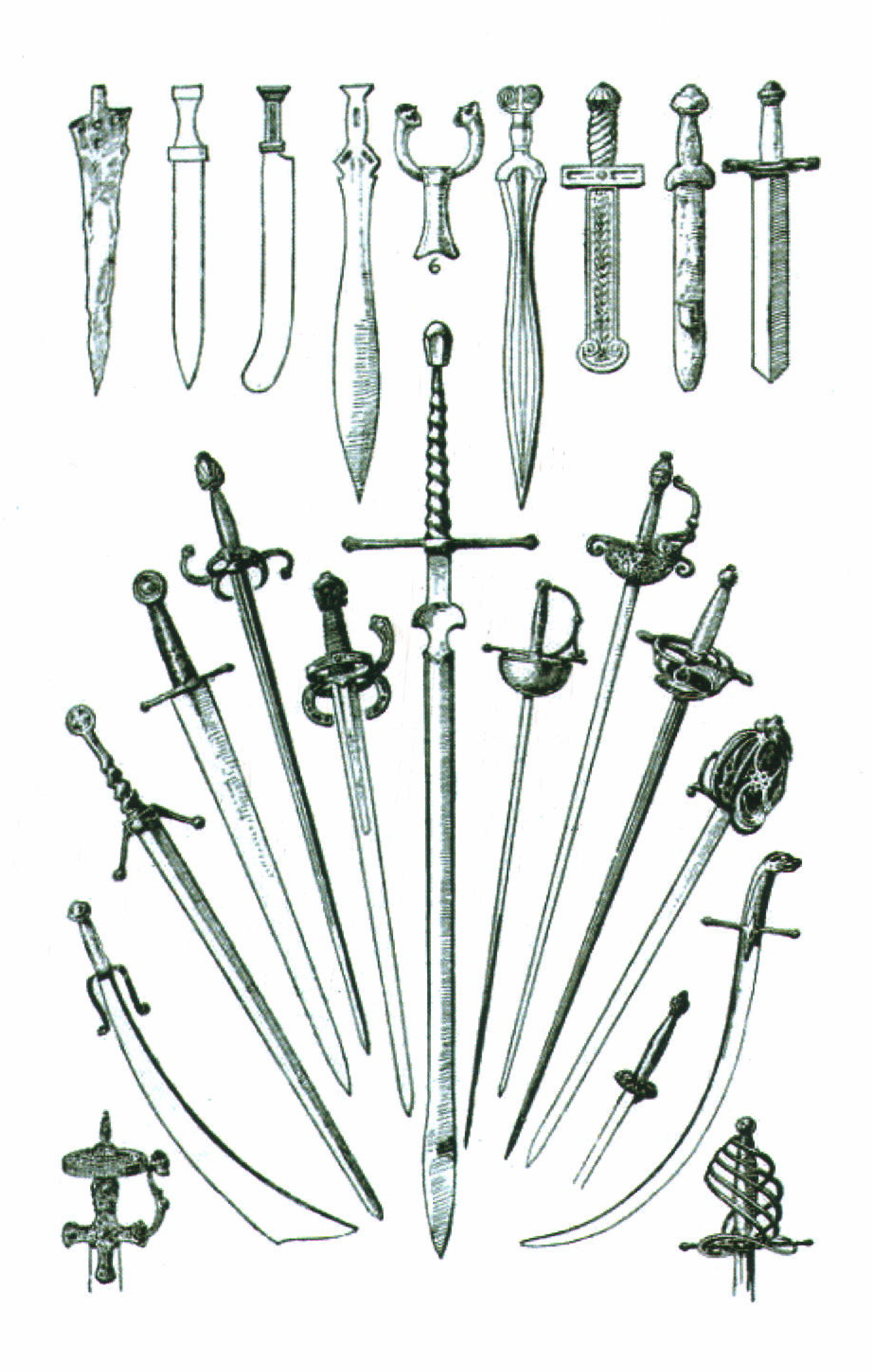
يتكون من السيف لأعلى أمام الوجه ويكون الواقي اسفل الذقن ، ثم يفرد اللاعب ذراعه للأمام ، ثم ينزل السيف بزاوية بحيث لا يلمس الأرض ، وذلك في ٣ حركات.







الصورمن ١-٤ ، اللاعبان يؤديان التحية في ٤ مراحل


6

الفصل الثاني

أنواع السيف

سلاح الشيش.. الفلوريه (Foil)

غالباً ما يختار جميع لاعبي المبارزة هذا النوع من أنواع السلاح الثلاثة سلاح الشيش ـ سيف المبارزة ـ وسلاح السيف السابر أو كما يطلق عليه حالياً سلاح الحسام حيث يخف وزن سيف سلاح الشيش ويتقدم لاعبوه بسرعة كبيرة في إتقان فنونه بل ويعتبر القاعدة الأساسية لاكتساب مهارات المبارزة.

ولذلك يفضل تعليم الناشئين الصغار من سن ١٠ إلى ١٢ سنة على استخدامه ومعرفة جميع حركات اللعب الفنية يمكن اكتسابها من خلال هذا النوع من المبارزة لأن ذلك هو أساس صناعة اللاعب البطل في رياضة السلاح أو المبارزة بالسيف.

وسنتعرض فيما بعد للعديد من النقاط الهامة والموضحة للنوعين الآخرين من السلاح وهما سيف المبارزة ـ وسلاح الحسام.

المواصفات الفنية لسيف سلاح الشيش:

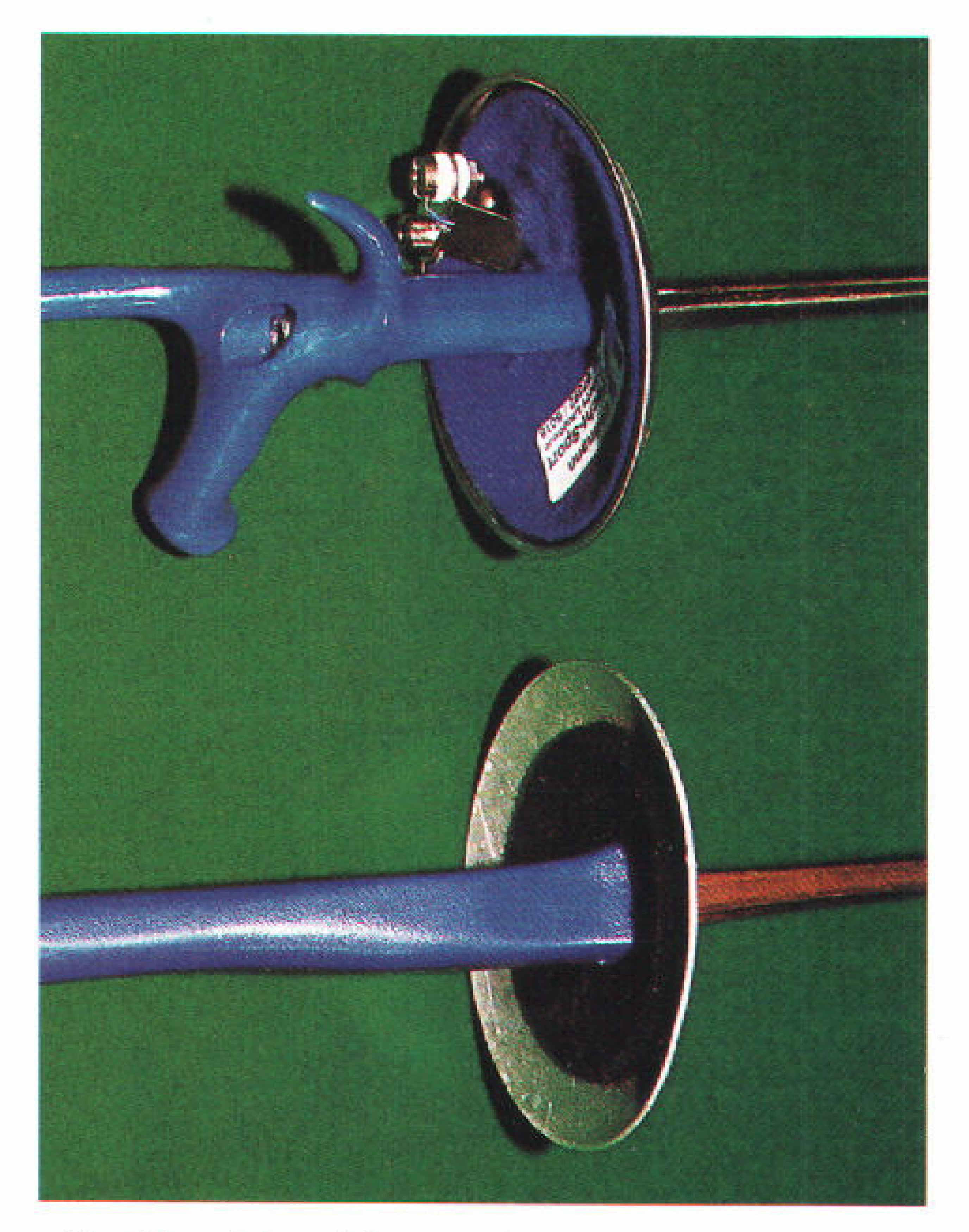
- طول السيف: ١١٠ سم
- وزنه: : ٥٠٠ غرام (نصف كيلوجرام).
- مكوناته: النصل أو اللامة : وهي أطول جزء في السيف طوله ٩٠ سم.
- الواقي: وقطره ١٢ سم وعمقه: ١.٥ سم.
- المقبض: وهو الذي يمكن السيطرة على السيف من خلاله بربط صامولة باللامة داخل اليد.
- البوانتة: وهي أعلى نقطة بالسيف والمكان الصحيح الذي يمكن تسجيل اللمسات به.



لاعبا سلاح الشيش - الفلوريه بالملابس الكاملة

ويحتوي السيف على سلك كهربائي وفيشة لتوصيل الكهرباء بطرف واحد يسير بمجرى معين بطول النصل ليصل بين الفيشة والذبابة -البوانتة وهي أعلى جزء في السيف.

وتتكون من الرأس المربوط بمسمارين صغيرين جدا، على جانبي البوانتة وداخل ظرف البوانتة نجد جزء بلاستيكي أو فايبر يكون السلك متصل به، ويكون هو الموجب بعد كل التوصيلات الكهربائية. ثم رأس البوانتة الذي يشتمل على سلك حلزوني لولبي (زنبركي) صغير يسمى ياي أو سوستة عند الضغط على البوانتة من أعلى ليحدث اتصال كهربائي،ومن ثم يتم إضاءة الجهاز الخاص باحتساب اللمسات، والضغط يكون بقوة وزن ٥٠٠جرام حتى يحدث اتصال وفي منطقة الهدف وبذلك تكون اللمسة قد حدثت بشكل صحيح. وإذا كان الثقل أقل من ذلك فالسيف يعتبر غير قانوني.

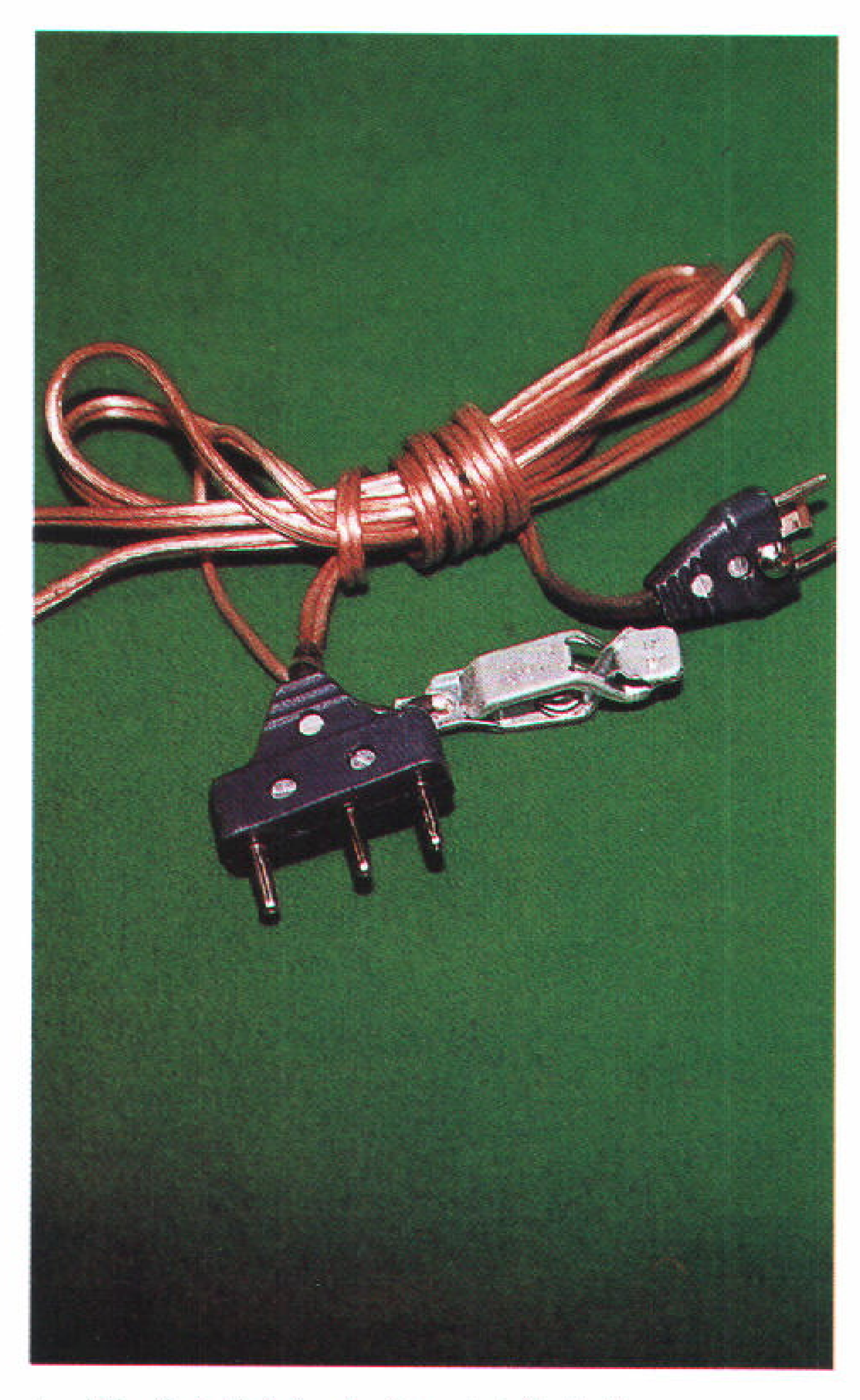


صورة لسلاح الشيش - الفلوريه العادي والكهربائي

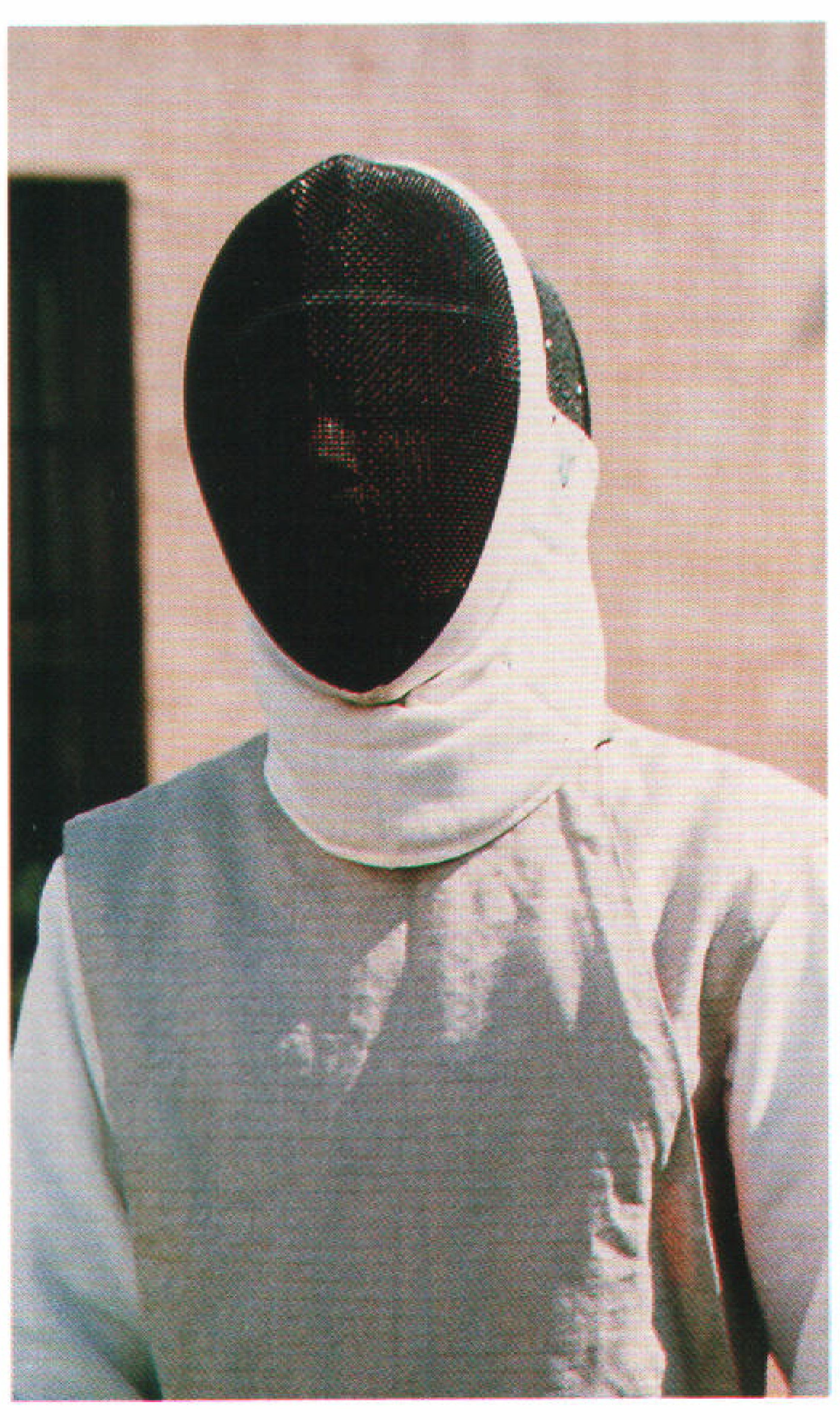
ملابس ومهمات لاعبي الشيش الأساسية :

تتكون الملابس المطلوبة لممارسة رياضة سلاح الشيش بصفة عامة من:

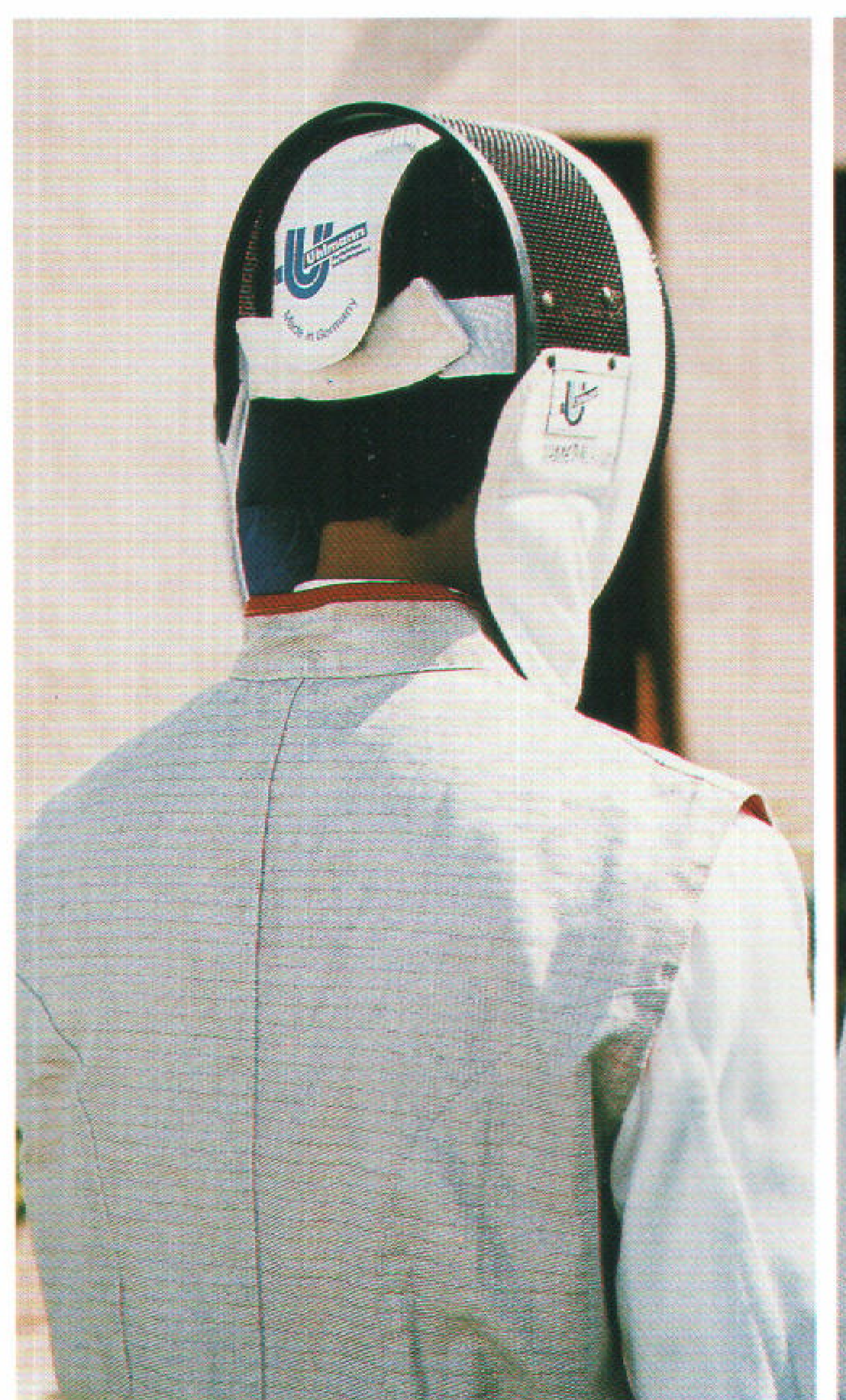
- بدلة بيضاء للمبارزة.
- جاكيت وبنطلون يصل طوله حتى الركبتين.
- صديري يحمي المنطقة المستخدمة للمبارزة.
- جوارب بيضاء طويلة حتى الركبتين.
- حذاء رياضي أبيض.
- سترة معدنية (جاكيت فيست) يكون بدون أكمام وهو منطقة الهدف.
- قفاز (في اليد التي تمسك السيف فقط).
- سلك كهربائي معدني يسير تحت البذلة يصل بين السيف والبكرة.
- قناع الوجه الذي يجب أن يستخدمه اللاعبون في جميع الحالات

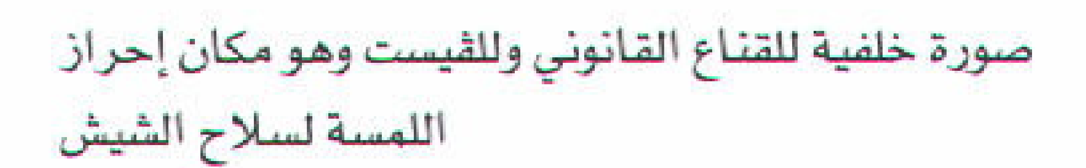


السلك الواصل بين السيف والبكرات لسلاح الفلوريه



لاعب الشيش بالقناع والسترة التي هي منطقة الهدف (الفيست)





صورة خلفية للقناع القانوني وللڤيست وهو مكان إحراز اللمسة لسلاح الشيش

أماكن تسجيل اللمسات (منطقة الهدف) :

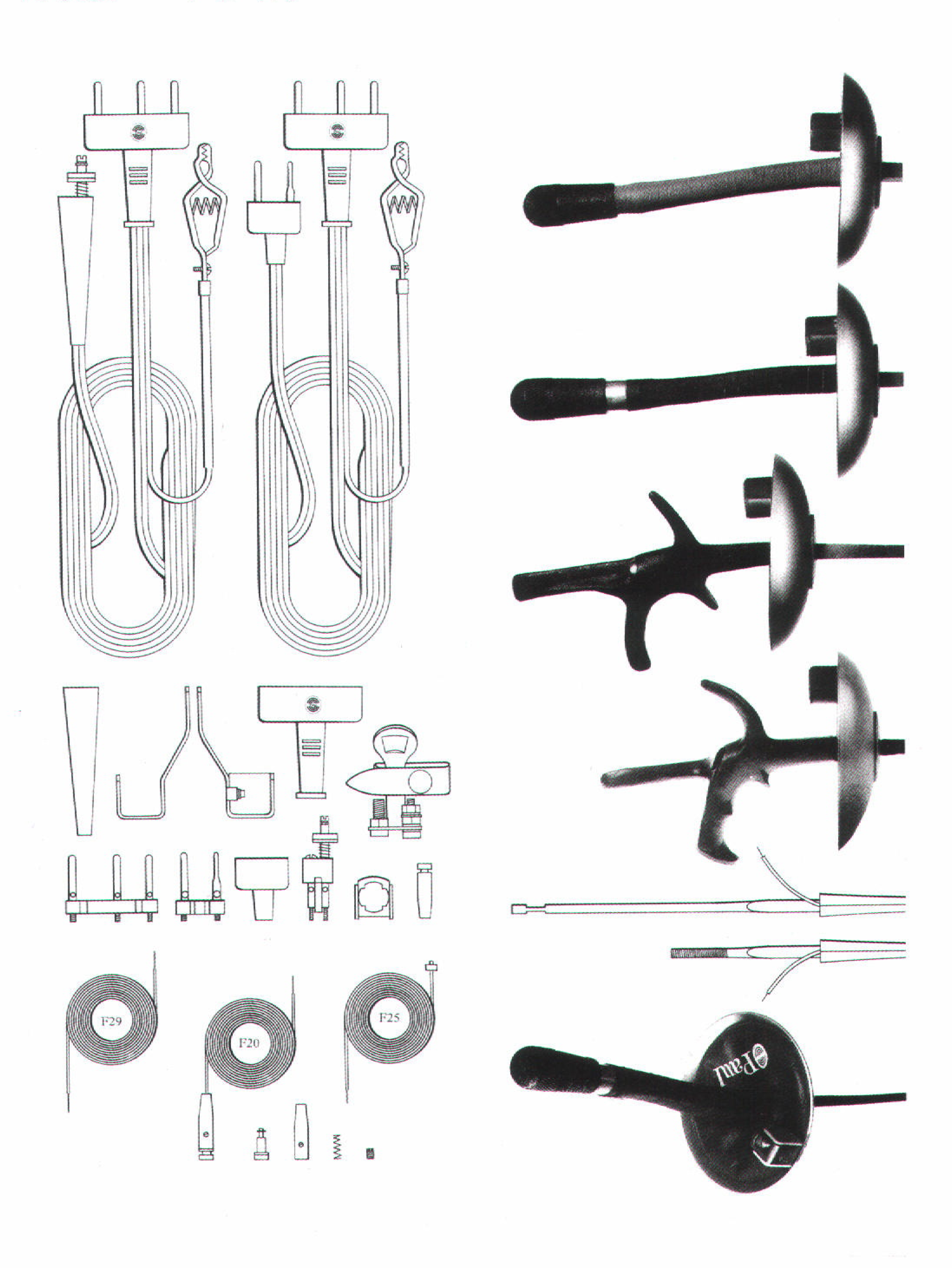
إن الأماكن المسموح فيها بتسجيل اللمسات على جسم الخصم وفقاً للقانون الدولي تختلف باختلاف نوع المبارزة: ففي سلاح الشيش هي: الجزء العلوي والخلفي للصدر والبطن ما عدا الذراعين والرجلين والرقبة والرأس وتكون اللمسة بسن السيف (أي البوانتة) وبذلك تحسب لمسة صحيحة للمبارزة خلال المباراة. وإحراز اللمسة يكون بفرد الذراع المستخدم إلى منطقة الهدف مع تحقيق اللمسة بجسم الخصم وفي نفس المكان المخصص للهدف (الفيست).

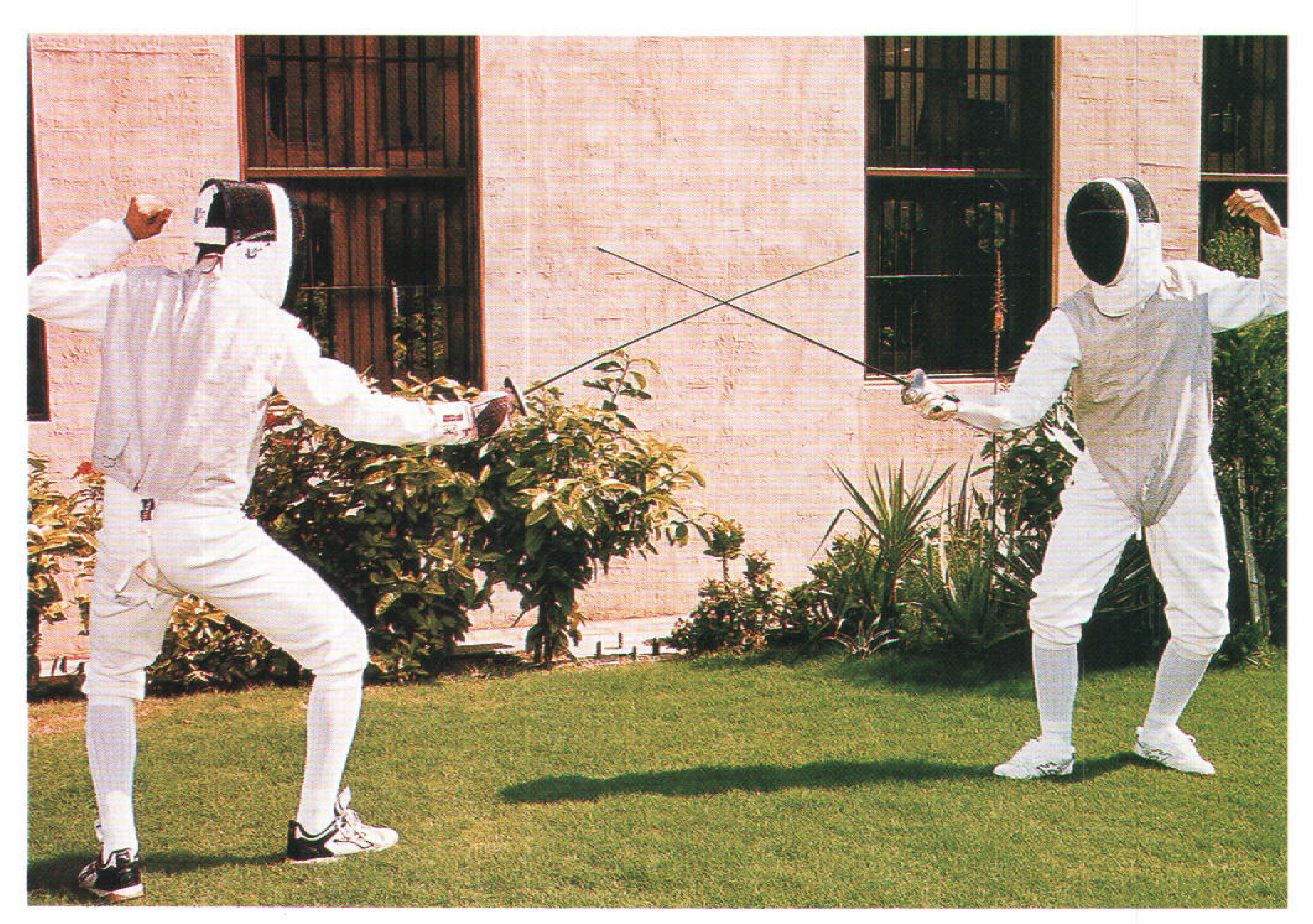


مقبض سلاح الشيش (الفلوريه)

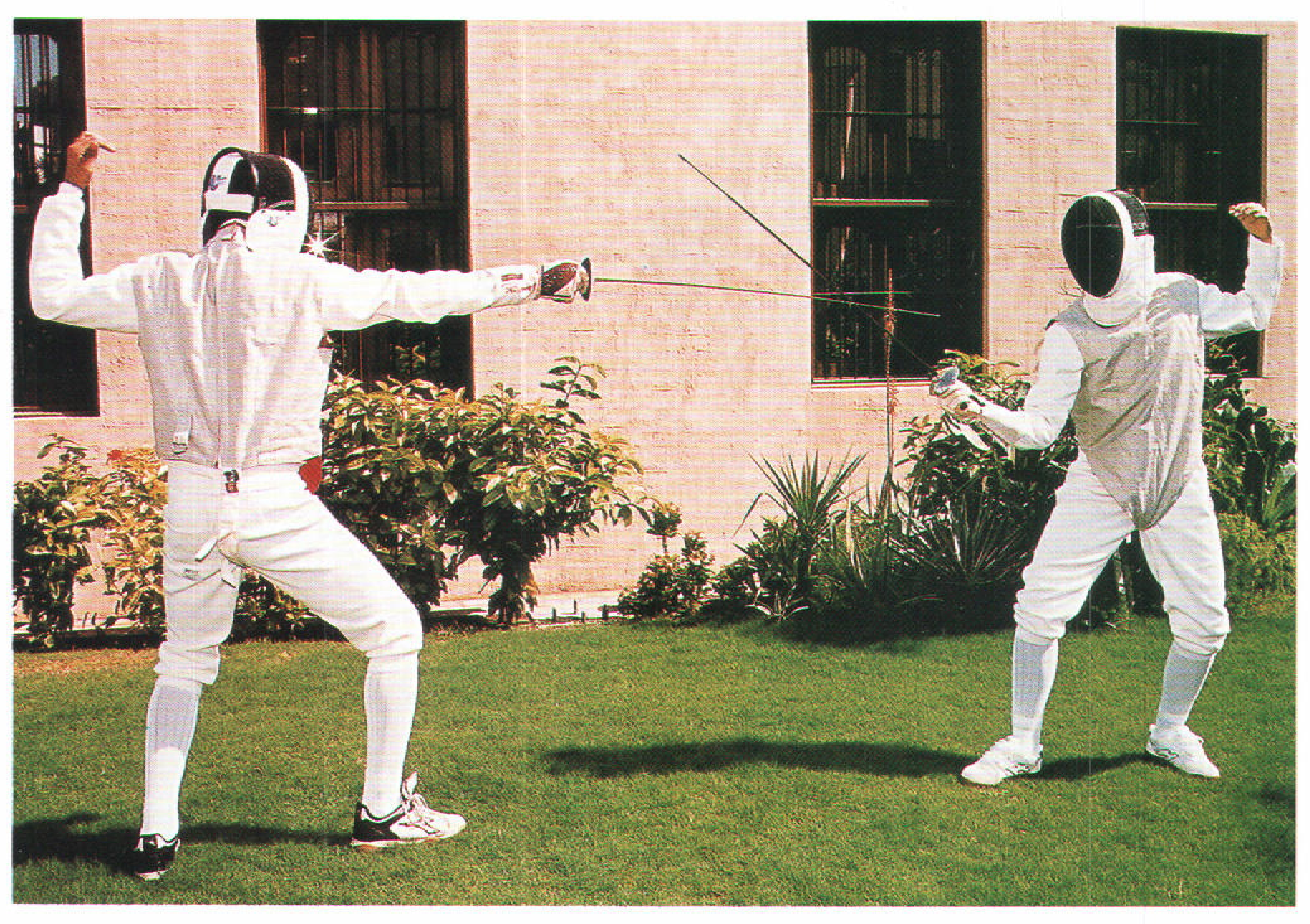
أجزاء سلاح الشيش - الفلوريه اليدوي

أجزاء سلاح الشيش - الفلوريه الكهربائي
مع أجزاء البوانته والسلك القصير (بودي كورد)





لاعبا سلاح الشيش - الفلوريه بالملابس الكاملة



اللاعب الأيسر يستعد للهجوم الذراع Alonge



اللاعب الأيسر يقوم بحركة للهجوم (Fundé) واللاعب الأيمن يدافع بوضع (Cautre)



لاعبا سلاح الشيش في وضع الدفاع السادس (Sixe)



اللاعبان في وضع الدفاع الثامن (Siptime)

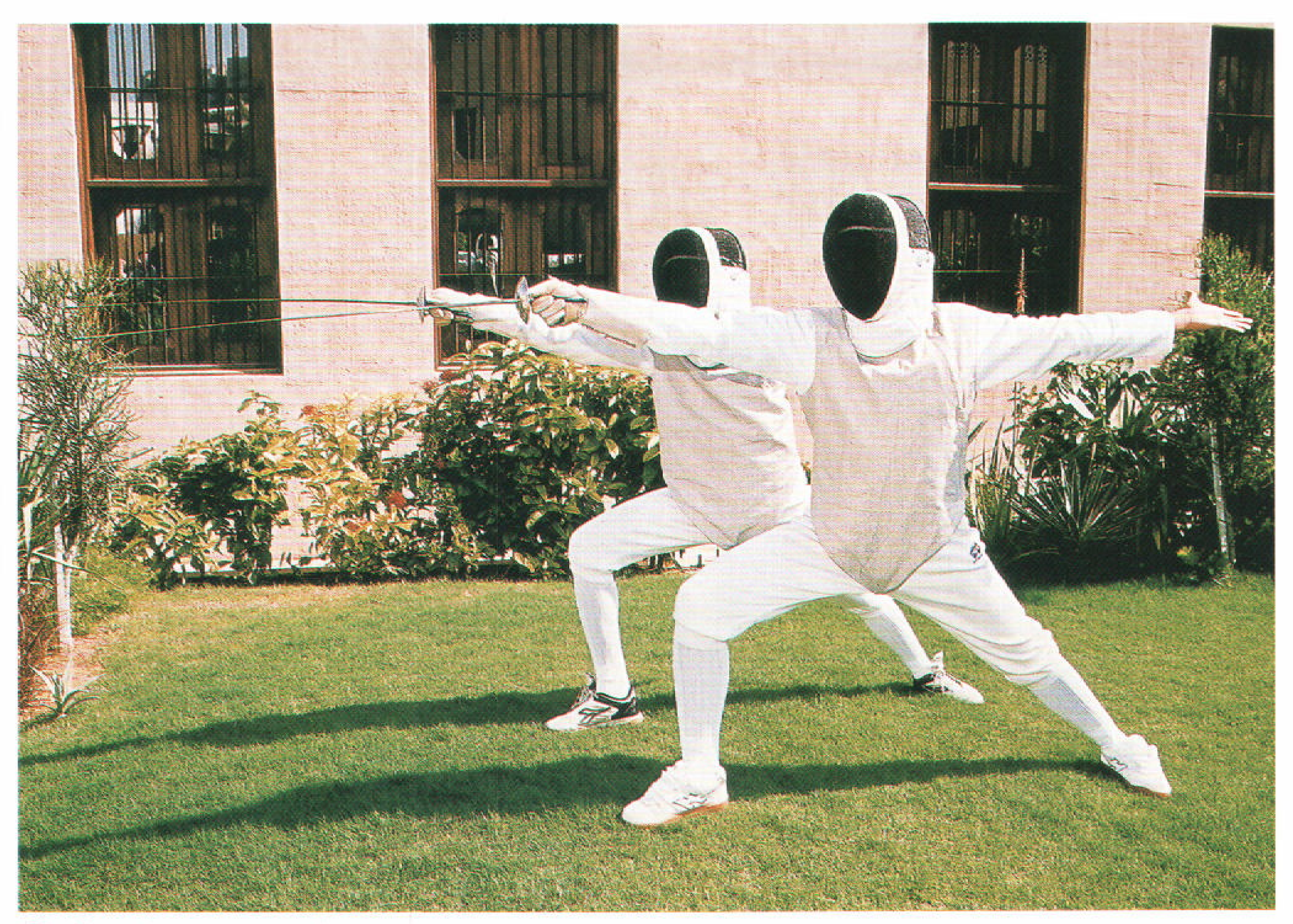
لاعبان لسلاح الشيش في وضع الدفاع الرابع (Cautre)



اللاعبان في وضع الدفاع السابع (Auctare)



اللاعبان في وضع الاستعداد للهجوم وع خطوة للأمام (Marché) وفرد الذراع (Alonge)



اللاعبان في وضع الهجوم بالطعن (Funde)



اللاعب الأيمن يحاول إحراز لمسة والأيسر يدافع (Auctave)



اللاعب الأيمن يحاول إحراز لمسة، والأيسر يدافع (Siptime)



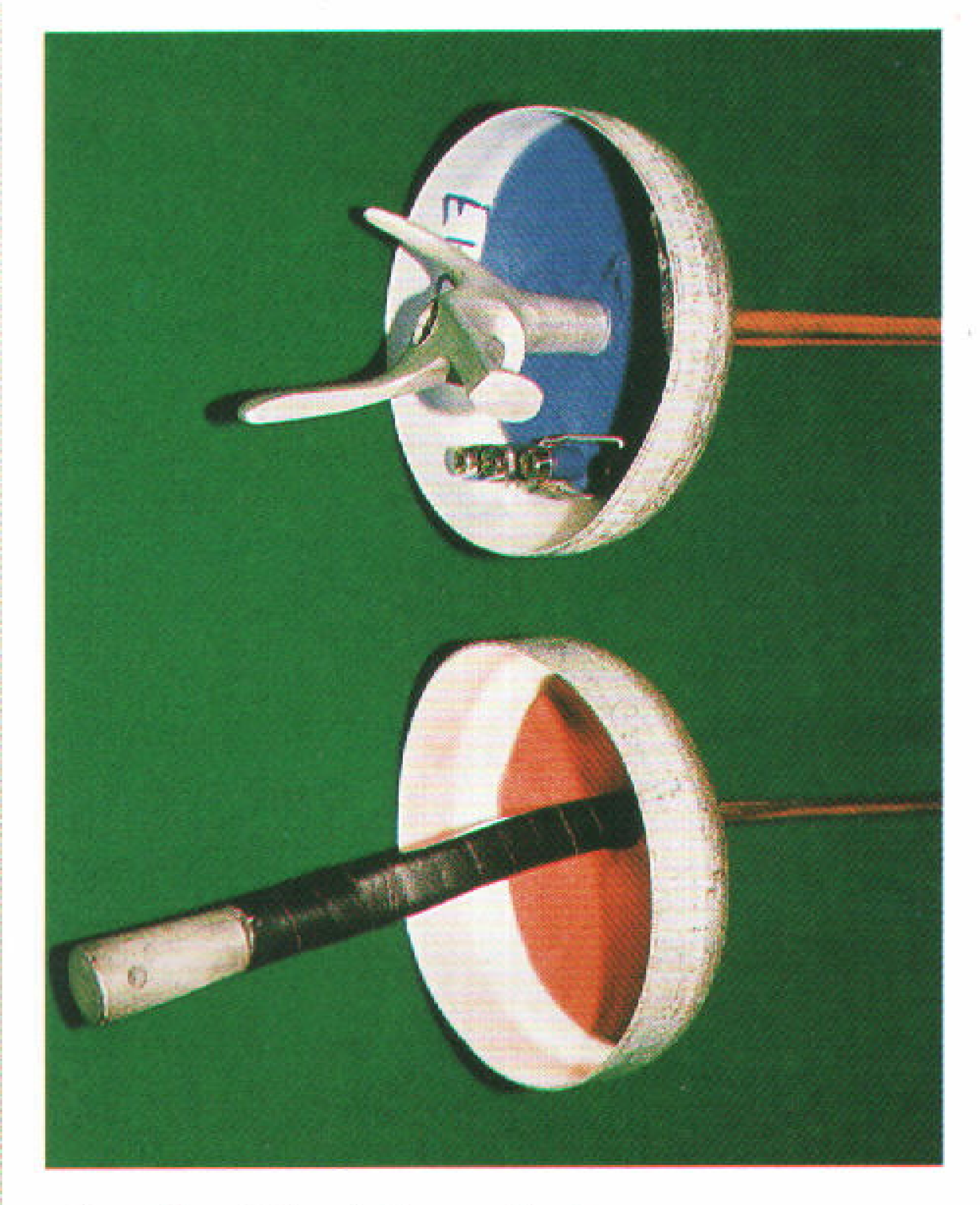
اللاعب الأيمن يحاول إحراز اللمسة بالوضع (Funde) الأيسريدافع بوضع الدفاع الرابع (Cautre)

سلاح سيف المبارزة
(Epeé)

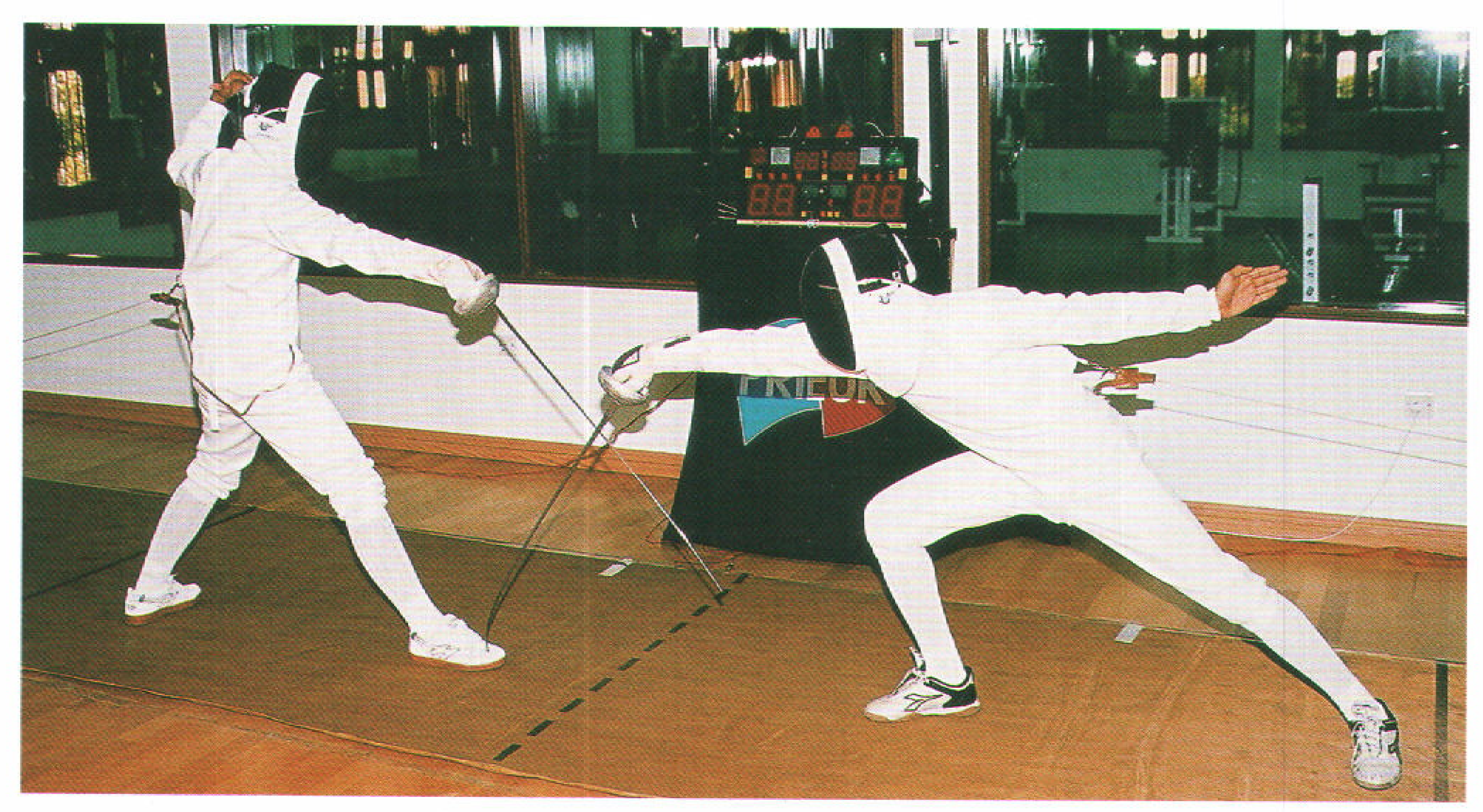
في الواقع إن المباريات في هذا النوع من المبارزة (سيف المبارزة الايبييه) تزيد من التقارب إلى المنافسات الحقيقية حيث يظهر اللاعبون خلال المباريات فنون اللعبة ببراعة وروعة المبارزة.

وعلى الرغم من أن سلاح سيف المبارزة هو أثقل أنواع الأسلحة الثلاثة وزناً، إلا أنه يستخدم أكثر ويمارس هذا النوع العديد من لاعبي المبارزة بصفة عامة.. حيث يتبارى اللاعبان معاً ويناسب هذا النوع كلا الجنسين كما هو الحال في دول عديدة. وتحتسب اللمسة الصحيحة في سيف المبارزة -الايبييه- خلال المباريات بشرط أن تلمس أي جزء بجسم اللاعب بغض النظر عن المنطقة وتكون اللمسة الصحيحة خلال زمن المباراة، وقوة الضغط على البوانتة (٧٥٠) جرام ومنه سيف -ذو يد فرنسية- أو يد تمسك مثل المسدس ملائمة لأصابع اليد وأيضاً منه اما يلائم اليمنى واليسرى حسب اللاعب نفسه.

وخلال البطولات الدولية الأخيرة ظهرت العديد من اللاعبات المتميزات فيه حيث حقق أرقى المستويات الدولية، وبناءً عليه فقد قررت اللجنة الأوليمبية الدولية في المؤتمر المنعقد في كوريا الجنوبية عام ١٩٨٨م بعد انتهاء دورة سيئول الأوليمبية، قررت اللجنة إدراج مسابقات سيف المبارزة للسيدات والآنسات ضمن برنامج مسابقات الدورة الأوليمبية. برشلونة ١٩٩٢م. ومن أبرز المبارزات العربيات السيدة نزهة مؤدب من المغرب التي تشغل منصب مستشار رئيس الاتحاد الدولي للمبارزة عن الدول العربية والإفريقية (٢٠٠٥) وهي أول امرأة عربية شاركت في كأس العالم عام ١٩٧٢م بمدريد / إسبانيا، وعضو الاتحاد العربي للمبارزة وهي أيضاً أول امرأة شغلت منصب الأمين العام للاتحاد العربي للمبارزة عام ٢٠٠٤.



صورة لسلاح سيف المبارزة العادي والكهربائي



لاعب سيف المبارزة (الإيبيه) يحرز لمسة في قدم الخصم

وبصفة عامة، فإن لاعب سيف المبارزة يتميز بالمهارة الفنية العالية لما في هذا النوع من الأسلحة من سهولة وصعوبة في نفس الوقت حيث اتساع منطقة الهدف على أوسع نطاق،لأن منطقة الهدف هي كامل الجسم من الرأس إلى القدم مما يسهل أو يصعب إحراز اللمسة كما أن اللاعبين يمكنهما إحراز لمستان في نفس الوقت لمسة، لكل منهما وفي كل منهما وذلك على ألا يزيد الفارق أكثر من ٠,٢٥ من الثانية ما بين اللمستين.

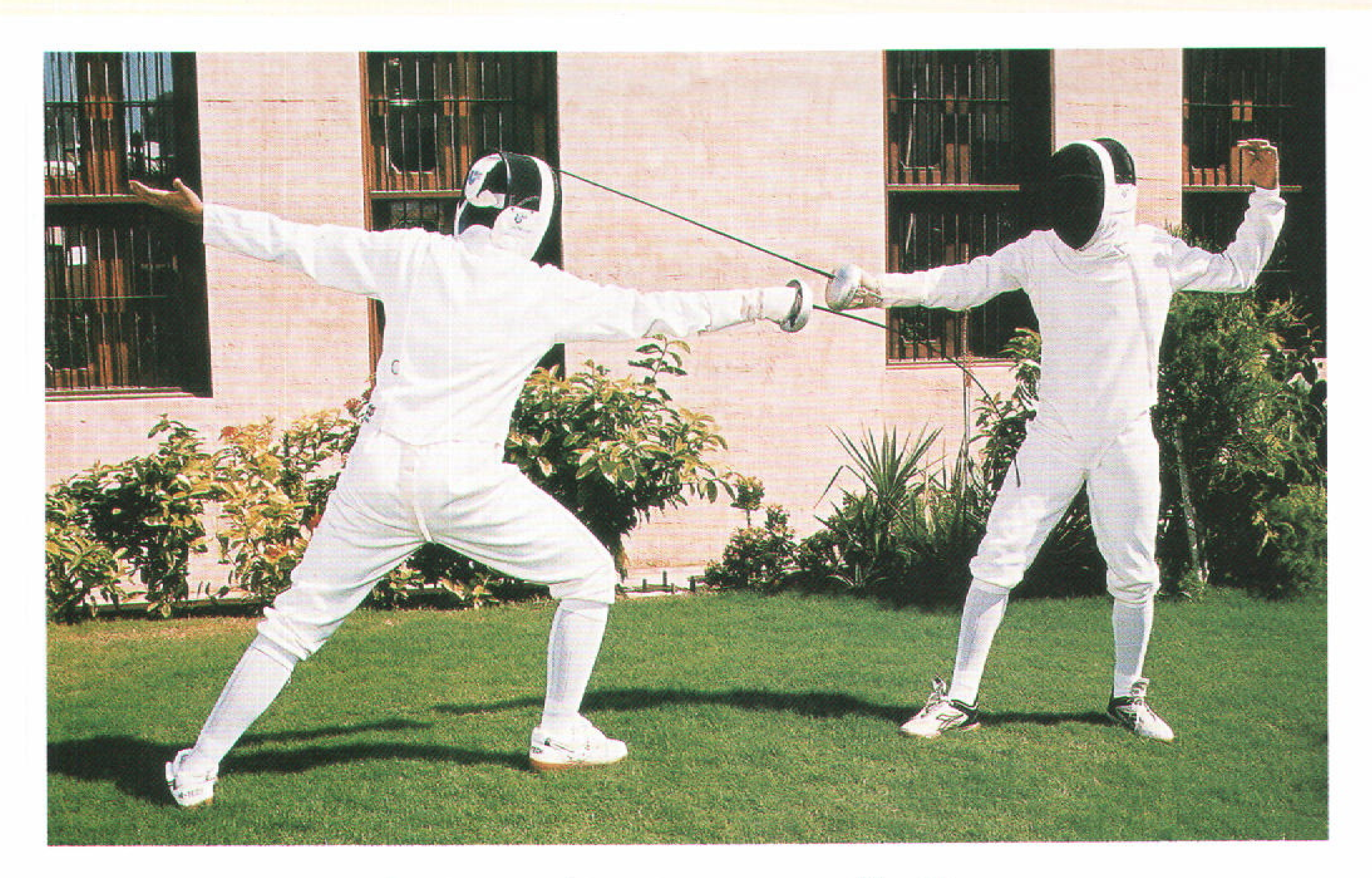
هذا وان ممارسة سيف المبارزة تحتاج إلى المزيد من وسائل الدفاع عن النفس المختلفة لحماية مناطق الجسم الواقعة تحت الهجمات المتنوعة من المنافس وكذلك إلى ضرورة الحذر الشديد، مع القوة المميزة بالسرعة لأداء الحركات سواء للهجوم أو الدفاع بالإضافة إلى القدرة الفائقة على توجيه السيف بمنتهى الدقة والوصول إلى الهدف من أجل تحقيق لمسة ناجحة.

ويفضل أن يكون للاعب سيف المبارزة من اللاعبين ذوي القامة الطويلة لأن الطول له ميزة التفوق والوصول إلى الهدف قبل الخصم.

ويتميز سيف المبارزة عن بقية الأنواع (سلاح الشيش أو سلاح السيف) بعدم حاجته إلى منطقة هدف معينة محددة بل يعتبر كامل الجسم هو منطقة الهدف بما فيه القناع والقفاز والقدمين وكلا اللاعبان يعتبر هدفاً واضحاً للآخر مما يزيد الأمر سهولة وصعوبة لكلاهما في آن واحد.

وفي بداية المباراة يعطي كل لاعب التحية للخصم ثم للحَكَم فالجماهير وتبدأ المباراة في إطار قوانين اللعبة المعروفة.

وفي كل أنواع المبارزة (في النهائيات - كما ذكر أنفاً) فإن المباراة من ١٥ لمسة محتسبة في زمن قدرة ٩ دقائق ملعوبة يفصل بين كل (٣ دقائق) دقيقة استراحة ، وهكذا .. وإذا انتهت الـ ٩ دقائق دون إحراز الـ ١٥ لمسة من أحد اللاعبين، فإن الحكم يقوم بمنح كلا اللاعبين (٦٠ ثانية) دقيقة واحدة كوقت إضافي لإحراز اللمسات المتبقية.



اللاعب الأيسر يحرز لمسة في فخذ اللاعب الأيمن حيث اتساع المساحة وعدم تحديد منطقة الهدف بالجسم

المواصفات الفنية لسيف المبارزة:

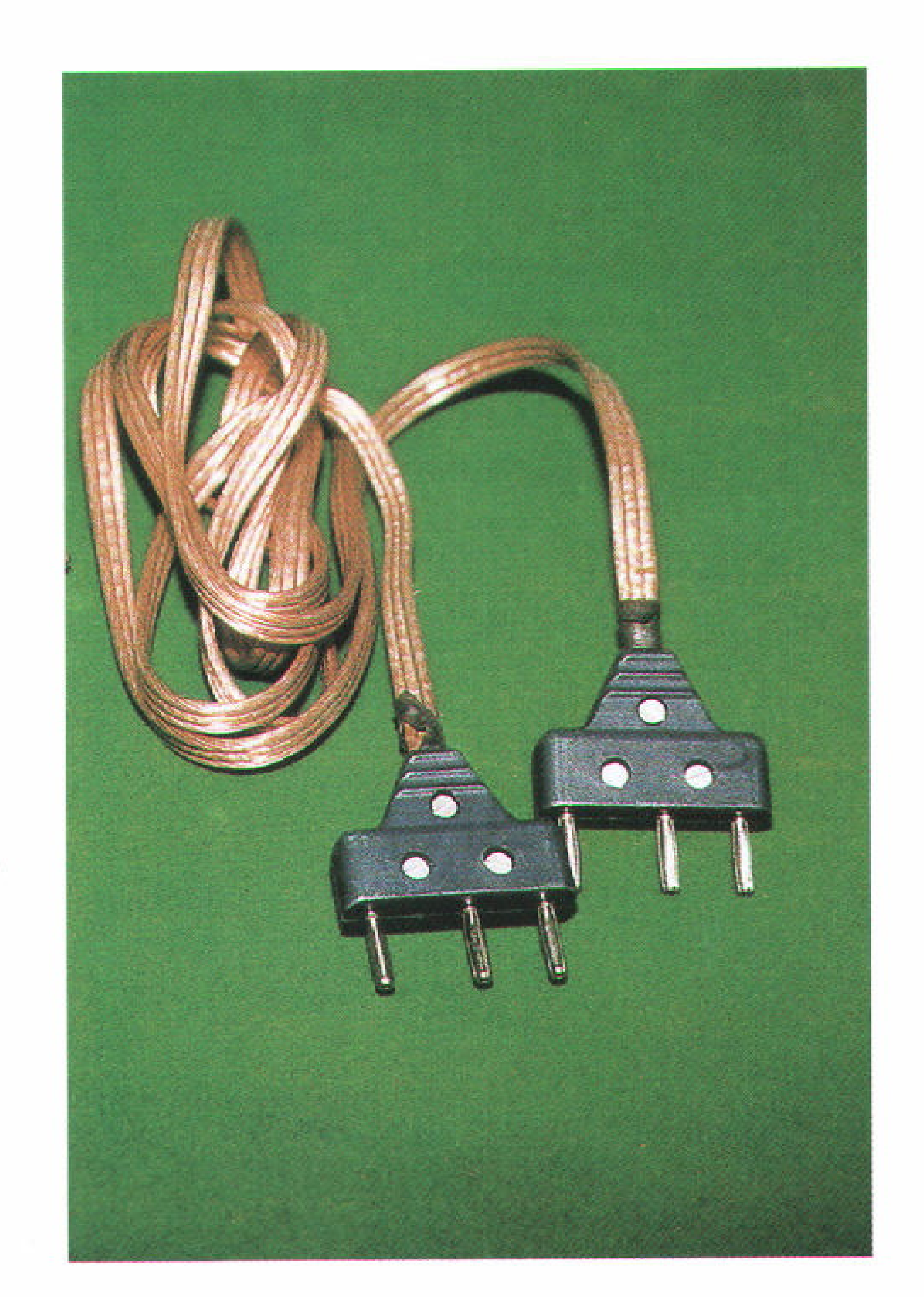
السلاح: يبلغ طول السيف الكلي بداية من أول المقبض وحتى نهاية الذبابة (١٠٠ سم) والوزن الكلي بكافة مكوناته النصل او اللامة، والذبابة ، والمقبض-والكوكيه الواقي- الفرش - الصامولة.

١ - النصل:

وهو أطول جزء في السيف مصنوع من الحديد الصلب المرن الذي يصل لدرجة مرونة تعادل انحناء قدره ٥ سم، ويبلغ طوله (٩٠ سم) ويوجد على السطح العلوي للنصل مقطع علوي ممتد من اليد إلى الذبابة -البوانتة وهو الذي يجري فيه السلك الكهربائي.

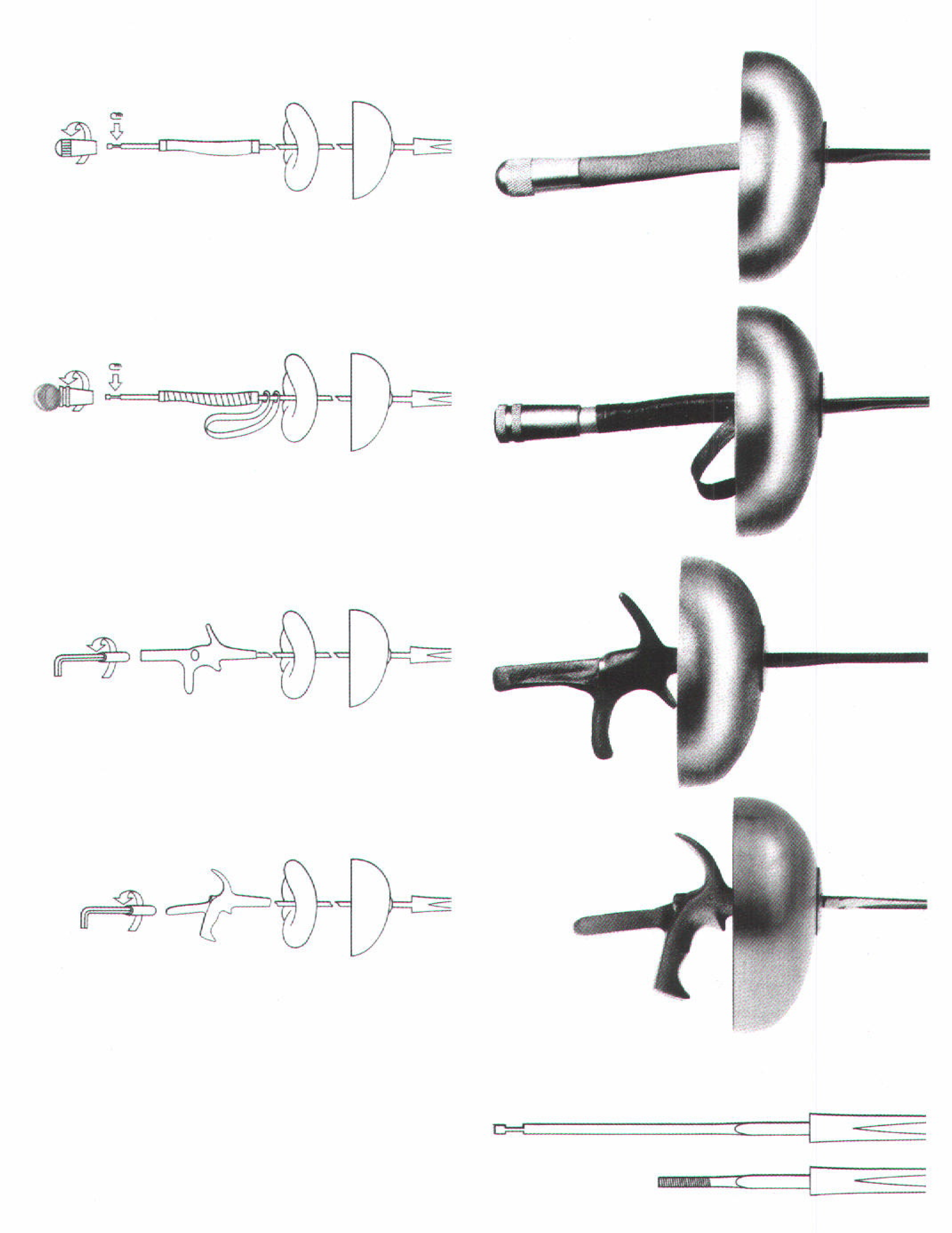
٢- الذبابة (البوانته):

وهي تشبه ذبابة سلاح الشيش، وهي العامل الرئيس في استكمال الدائرة الكهربائية بين جميع أجزاء السلك المتصل بالسيف وجهاز إظهار اللمسات



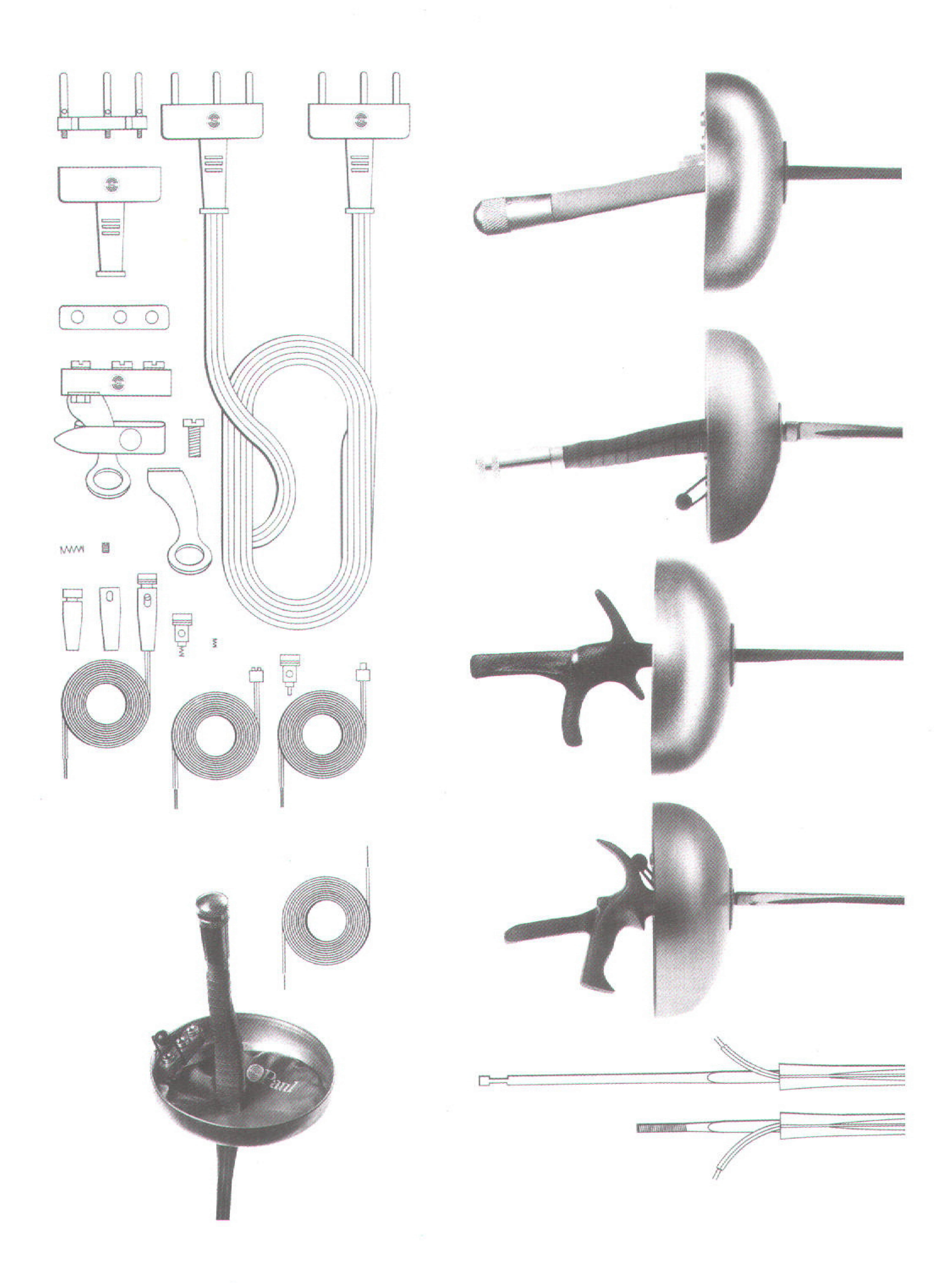
السلك الواصل بين السيف والبكرات لسلاح المبارزة (بودي كورد)

شرح لأجزاء سيف المبارزة ومكوناته



شرح لأجزاء سلاح سيف المبارزة العادي

شرح لأجزاء سلاح سيف المبارزة الكهربائي مع شرح لأجزاء البوانته وأجزاء السلك الكهربائي (البودي كورد)



الإلكتروني. والذبابة -أو البوانتة- مصنوعة من المعدن وبداخلها ياي أو زنبرك صغير يعزل السالب عن الموجب وعند قوة الضغط (٧٥٠) جرام يتصل السالب بالموجب فيعطي جهاز اللمسات ضوءاً وصوتاً مسموعاً يدل على احراز لمسة بالخصم.

٣- الواقي:

ويسمى (الكوكييه) وهو مصنوع من الألمنيوم السميك على شكل دائرة مقعرة قطرها لايزيد عن ٥،٣١ سم وعمقها من (٣,٥ - ٥,٥ سم) وهو أكبر حجماً من واقي سلاح الشيش مما يساعد علي حماية اليد ومناطق الذراع خلفه، ويثبت به الفرش، واليد، والفيشة المتصل بها طرفي السلك القادم من البوانته (السالب والموجب) وعند اتصال طرفي البوانته (السالب مع الموجب) يحدث إضاءة مصباح الجهاز الذي يظهر احتساب النتائج.

٤- المقبض:

لا يزيد طول المقبض (اليد) عن ٢٠ سم بعد التركيب وهناك عدة أشكال من المقابض يمكن استخدامها حسب رغبة اللاعب تماماً كما هو الحال في سلاح الشيش، ففي شكل يشبه مسكة المسدس أو يد تشبه العصا المنحنية نسبياً، أو شكل يشبه مقبضاً متعدد الأصابع.

٥- الفرش :

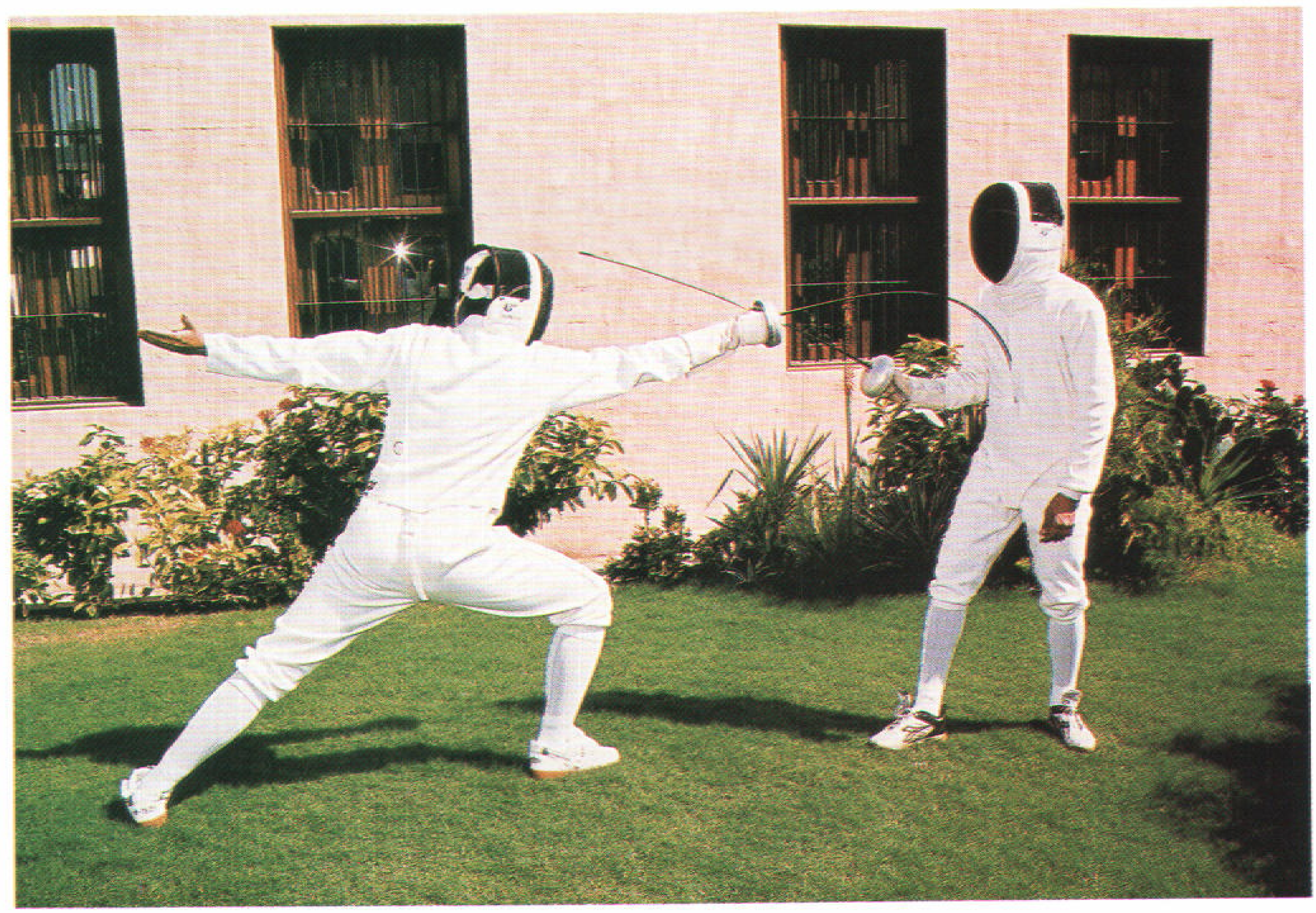
غالباً ما يكون الفرش من الفلين المقوى أو الاسفنج المغطى بالجلد يوضع داخل الواقي لراحة أصابع اللاعبين، وهو متشابه تقريباً في كافة الأسلحة.

٦- الصامولة:

وهي من الحديد تربط كافة أجزاء السيف ، وهي هامة جدا بل جزء لا يتجزأ منه.وتختلف من سلاح السابر عن الايبيه أو الفلورييه.



لاعب سيف المبارزة يحرز لمسة في قفاز الخصم من الوضع (Ungarde)



لاعب المبارزة يحرز لمسة صحيحة في الخصم من وضع الطعن (Funde)



اللاعب الأيسر يحاول إحراز لمسة مع فرد الذراع (Alonge) واللاعب الأيمن يقوم بالدفاع في الوضع الرابع *(Cautre)*



اللاعب الأيسر يحاول إحراز لمسة على قدم الخصم، بينما الأخير يصوب نحو الهدف



اللاعب الأيسر يحاول الهجوم بينما اللاعب الآخر يحاول الدفاع بالوضع الأول *(Prime)* ثم إحراز لمسة في الخصم



اللاعب الأيمن يحرز لمسة في الخصم بعد الدفاع *(Prime)*

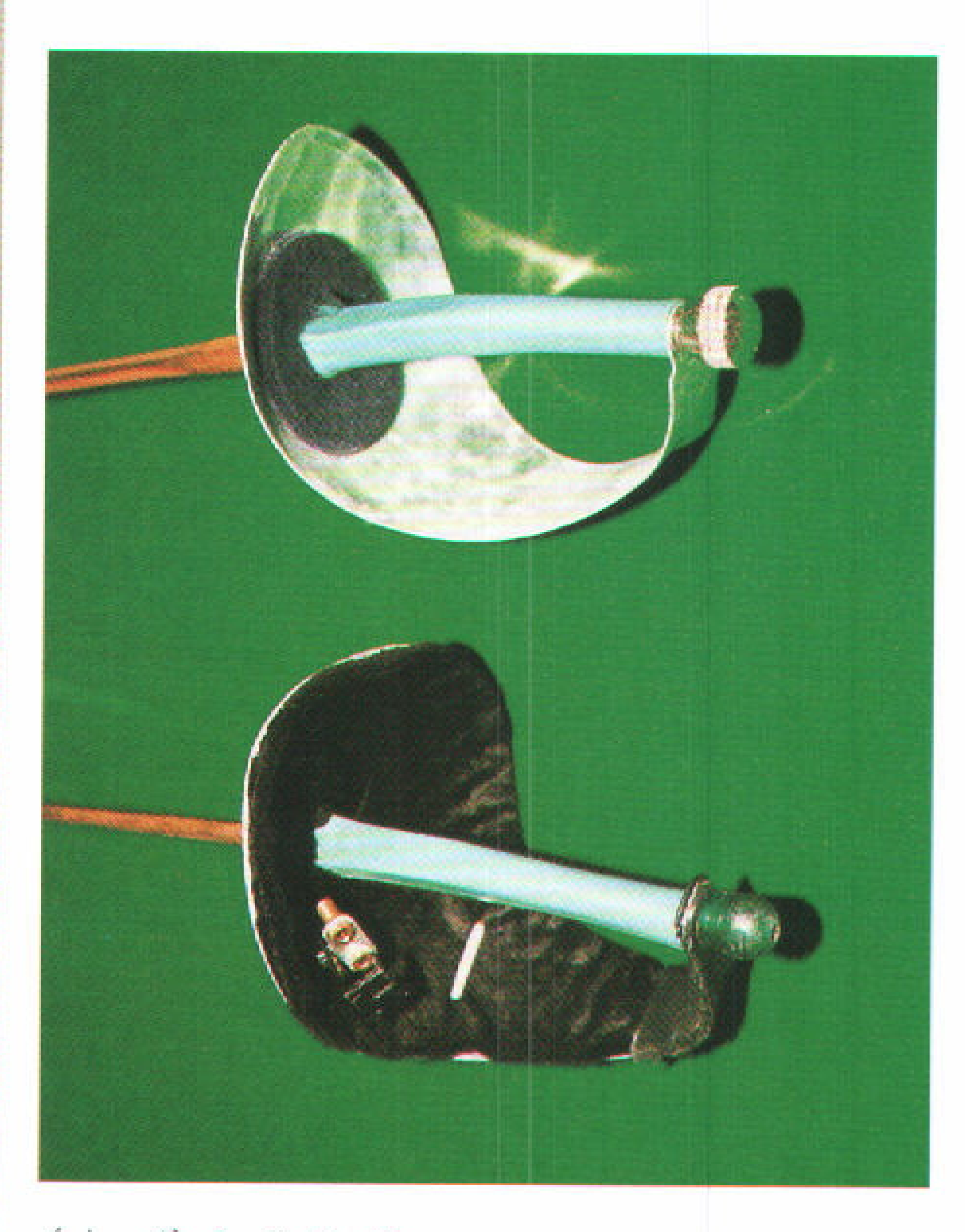
سلاح السيف السابر
أو الحسام Sabre

يختلف هذا النوع من المبارزة من جميع النواحي عن النوعين السابقين (سلاح الشيش، وسيف المبارزة (وكان للرجال الحق في ممارسته، ثم أصبح هناك بطولات للسيدات في هذا النوع من المبارزة،و يتميز بقوة الأداء وسرعته وكثرة حركاته ولمساته المتنوعة. ولهذا استطاع السيف جذب انتباه العديد من المهتمين بالفنون، والمشاهد الاستعراضية.

ورياضياً هناك أسلوب مختلف طبقاً لقواعد وأسس محددة يجب تطبيقها أثناء البطولات والمسابقات وفق قواعد محددة تبعاً للقانون الدولي للمبارزة.

يعتبر سيف السابر أو سلاح السيف (الحسام) هو أشبه إلى حد كبير بالمبارزة بالسيف العربي، حيث تُؤدى الحركات وكأنها قتالية، ولكن بأسلوب رياضي سريع يعتمد على احتساب اللمسة.

ويمكن إحراز اللمسة بالسيف بالبوانتة أو بجسم أو نصل السيف نفسه حيث يتصل به الكهرباء ككل، ويصل قوة التيار الكهربي بالسيف ١,٥ فولت *(1.5V)* أي قوة حجر بطارية لا يؤثر عند لمسه باليد العادية الفرنسية والواقي يغطي كل اليد.



صورة لسلاح السيف (الحسام)

منطقة الهدف في سلاح الحسام (السابر):

يرتدي اللاعب جاكيت بدون أكمام مصنوع من المعدن الرقيق أو يشبه إلى حد كبير الجاكيت المعدني

الذي يتصل به سلك الكهرباء (الفيلدكورد) ومن ثم يكون الصدر، والبطن والظهر والأكتاف أي الجزء العلوي للجسم. حيث يتصل القناع بالجاكيت بسلك قصير.

وتحتسب اللمسة فيه بناءً على الهجوم والمبادرة بالهجوم مباشرة أو دفاع الخصم أولاً ثم رد الهجوم مرة أخرى. ودائماً صاحب الهجوم الأول يكون صاحب اللمسة ما لم يدافع الخصم، ولكن إذا دافع الخصم وردّ الهجوم فهو صاحب اللمسة حتى لو أضاء الجهاز المصباحين معاً.

المواصفات الفنية لسيف الحسام:

يبلغ طول السيف بالكامل (١٠٥سم) ويجب ألا يقل وزنه عن ٥٠٠ غرام وتتشابه مكوناته مع مكونات النوعين المذكورين آنفاً باختلاف البوانتة:

١- النصل:

النصل مصنوع من الحديد الصلب غير شديد الصلابة، لكنه ليس مرناً بشكل شديد، بل معتدل، ويبلغ طول (اللامة أو النصل ٨٨ سم) والبوانته فيه ليست مثل تلك البوانته في سلاح الشيش أو سيف المبارزة بل من نفس اللامة ينحني طرفها العلوي لأسفل حتى لا يكون مدبباً أو ضاراً أو جارحاً.

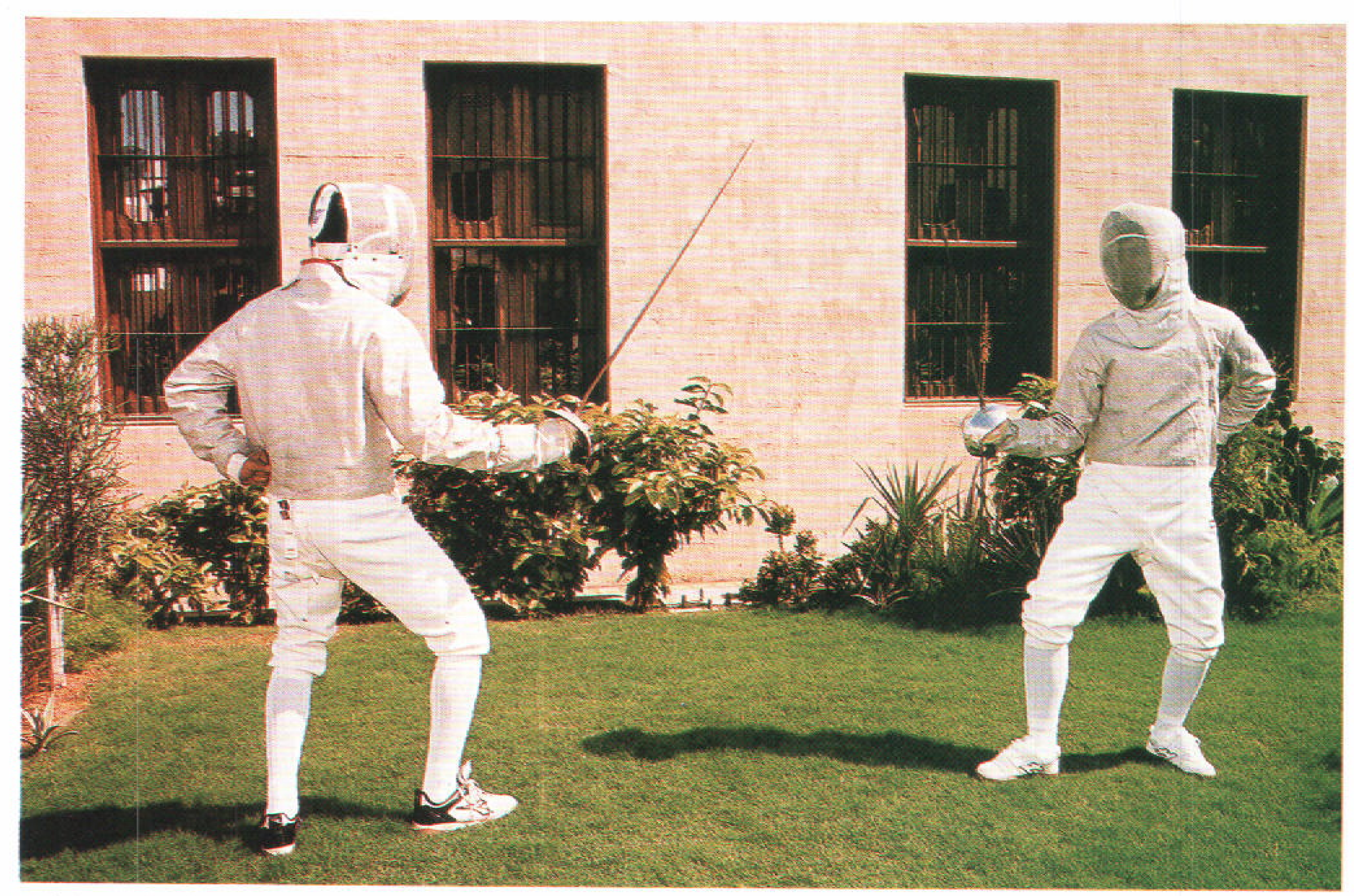
٢- الواقي:

مصنوع من معدن قطعة واحدة ملساء محدّب الشكل يصل أقل سمكه عند قاعدة السيف أو نهاية المقبض من أسفل، متسع ويسمح بحرية حركة اليد أثناء الأداء (هو على شكل الهلال من الجنب) وأبعاده (١٥سم-١٤ سم) كما في الصورة ص ٤٥، بعمق ١٥ سم على الأكثر أما المقبض فطوله لا يزيد عن ١٧ سم متصل به صامولة الربط.

المبارزة بسلاح السيف السابر:

كما هو معروف أن سلاح السيف (السابر) هو النوع الثالث من أنواع المبارزة حيث يختلف عن الفلوريه والإبييه في بعض النقاط.. فالسيف له واقٍ كبير يغطي كل اليد تقريباً، ويده دائماً مستقيمة ولا يوجد منها (يد مسدس). يمكن إحراز اللمسة في القناع والأكمام والقفاز، وأيضاً الظهر (أي النصف العلوي من الجسم كاملاً) ويتميز لاعبي السابر بسرعة الحركة وإحراز اللمسة بشكل متقن ولابد من عمل جملة حركية كاملة عن إحراز اللمسة سواء عند الهجوم أو عند الدفاع ثم ردّ الهجوم مرة أخرى.

وتمارس على الملعب القانوني للمبارزة، ويرتدي اللاعب سترة معدنية موصولاً بها الكهرباء وتسمى (فيست السابر) وهي غير (فيست الفلوربيه) التي بدون أكمام. ويمكن إحراز اللمسة بجانب السيف أو الحافة/حد السيف كما يمكن أيضاً احرازها بنصل السيف والذبابة (البوانته) بعكس الفلوربيه والايبيه حيث تحرز اللمسات فقط بالوانته ويفضل المبادرة بالهجوم فوراً بعد أن يقول الحَكَم *(Allest)* أي ابدأ اللعب.



لاعبي سلاح الحسام السابر بالملابس الكاملة

كيفية الإمساك بيد السيف السابر:

صورة من إحدى مباريات السابر ويظهر فيها اللاعبان بالسيوف وتختلف الحركات عن الحركات في سلاحي الشيش وسيف المبارزة (انظر ص ٤٩ - أعلى).

اللمسات بسيف السابر:

كما هو موضح بالصورة (ص٤٩ - أسفل) اللاعب (اليسار) يحرز لمسة في جانب اللاعب (اليمين)، مع فرد ذراعه مستقيماً.

كيفية إحراز اللمسة بالقناع. وتكون بفرد الذراع مستقيماً مع ثني الساعد وضرب رأس الخصم (ليس بشدة) لإحراز اللمسة الصحيحة.

إحراز اللمسة على الصدر وكأن اللاعب يقطع هدفاً طولياً.

إحراز اللمسة مباشرة وكأن اللاعب يشير إلى نقطة ما بالسيف نحو صدر الخصم.

ملابس لاعبي السابر :

في هذا النوع من السلاح (السابر) يجب على اللاعبين ارتداء فيست او جاكيت له مواصفات شبيهة إلى حد كبير بالنوعين السابقين، أو بنفس مواصفات أسلحة الشيش بالإضافة إلى أن نهايته السفلى تكون مستقيمة حول خط الوسط (أي المنطقة تحت الحزام تكون ممنوعة)، ويرتدي اللاعب فيست كهربائي مثل الشيش ولكن له أكمام.

مع ارتداء البنطلون والقفاز المستخدم، مـع ضـرورة ارتـداء القـنـاع القـوي الـذي يـتـحـمـل الضـربـات مـع تـوصيـلـه بسـلك بـالبـدلـة، بـالإضـافـة الى توصيل الفيست بالماسك عن طريق سلك قصير حيث تعد الـرأس مـن الأمـاكـن المسـمـوح لمسـهـا بالسيف.



شرح مصور لسلاح السيف (الحسام)

أماكن تسجيل اللمسات:

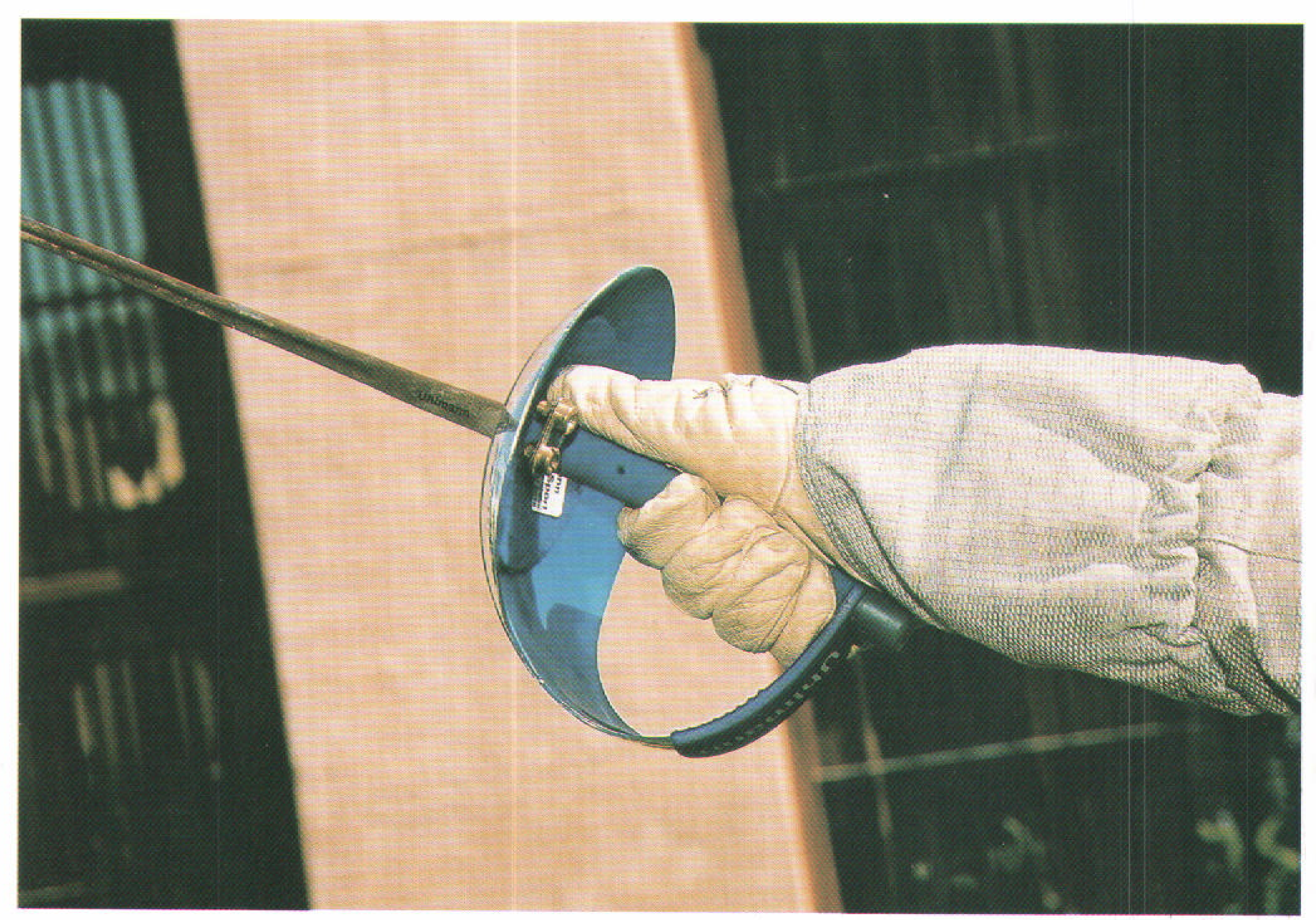
يسمح في هذا النوع من المبارزة بتسجيل اللـمسـات في الجزء العـلـوي مـن الجسـم فـقـط، أي الـرأس، الأكـتـاف، الـذراعين والـقـفـاز، الصـدر، الـبـطـن، حـتـى الخط الأفقي حول الخصر، وأي لمسة في خارج هذه المنطقة المحددة تعتبر لاغية.

وتسجل اللمسات بطريقة القطع بالحد النصلي للسيف، أي يمكن ضرب اللاعب الأخر بالسيف بحيث لا يصاب، ويمكن لمسه بسن السيف وتحتسب اللمسة للاعب الذي قام بالهجوم أولاً، ويجب الالتزام والاهتمام بإتقان الحركات في الهجوم والدفاع.

المسكة الصحيحة للسيف:

يجب أن تكون مسكة السيف قوية، وبدون توتر، حتى يمكن السيطرة على الحركات واتجاه السيف، لذلك يجب القبض جيداً بالأصبعين السبابة والإبهام والمسك جيداً بالأصابع الأخرى كما هو واضح في الأشكال التالية (ص ٤٩ - ص٥٧)

بمجرد أن يقول المدرب للاعبين *(On Guard)* فهذا يدل على أن يخبرهم بعمل وضع للاستعداد أو (كن مستعداً) للمبارزة بحيث أن على اللاعب أن يجلس نصف جلسة على ركبتيه، ويده الخالية من السيف خلف الظهر كما هو واضح من الصورة (ص ٤٧)، أو أن تكون لأعلى (في سلاحي الفلوريه والإيبيه)، واليد التي بها السيف بمستوى سطح الأرض وممسكاً بسيف كما هو موضح بالصورة، وبين يده التي بها السيف وبين الجسم مقدار قبضة يد، وعيناه على الخصم متحفزاً للمبارزة (بالنسبة للشيش والمبارزة) أما بالنسبة لسلاح السيف فتكون اليد الخالية من السيف خلف اللاعب.



صورة توضح كيفية الإمساك بسلاح السيف (الحسام)



اللاعب الأيسر يحرز لمسة مباشرة في صدر الخصم



لاعبو سلاح السيف بالزي الكامل



اللاعب الأيمن يحرز لمسة صحيحة في الخصم والأخير يدافع



اللاعب الأيمن يحرز لمسة بقناع اللاعب الأيسر بينما الأخير يؤدي حركة للدفاع الخامس



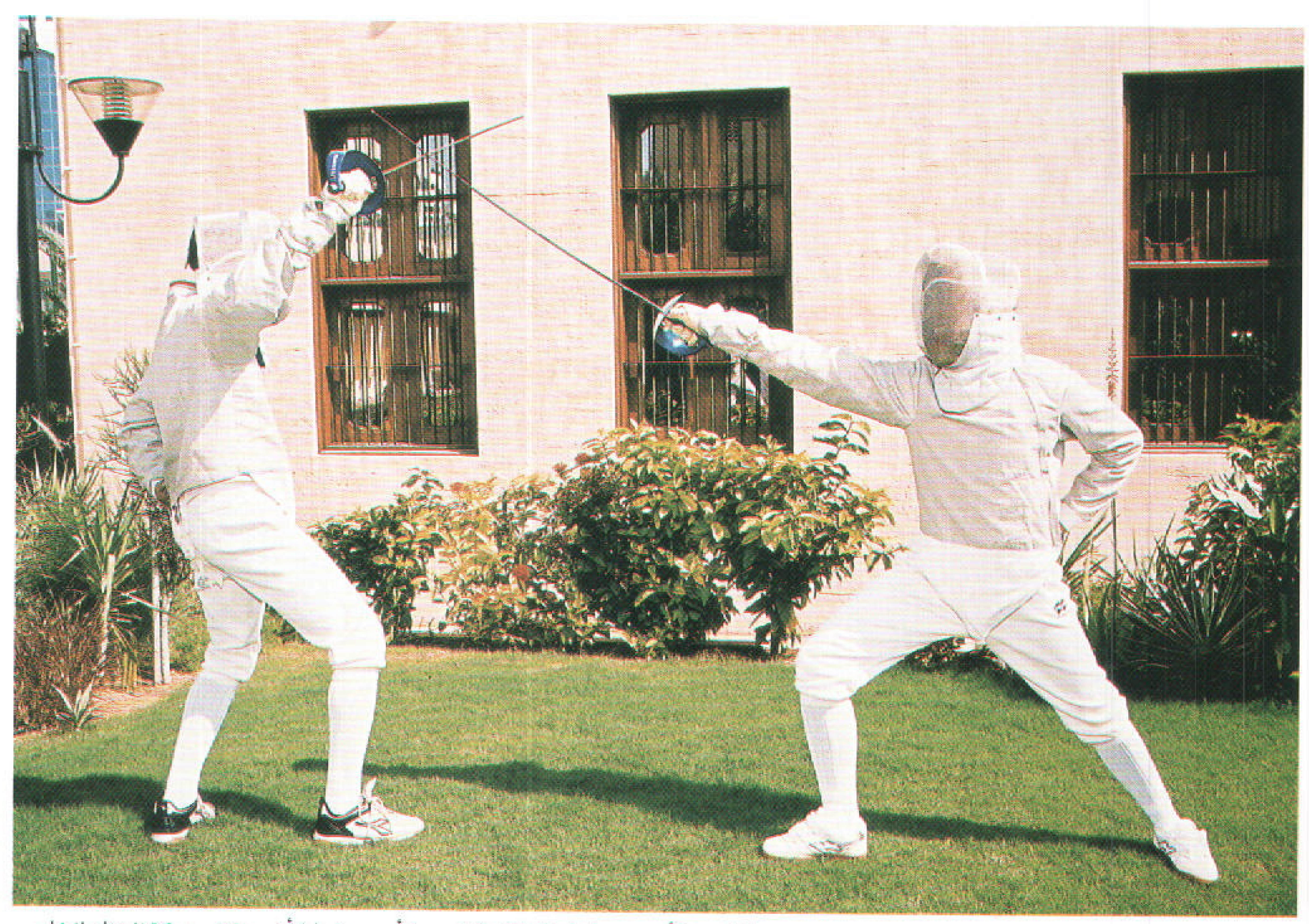
اللاعب الأيسر يحرز لمسة صحيحة في الخصم



اللاعب الأيسر يحرز لمسة بقناع اللاعب الأيمن بينما الأخير يؤدي حركة للدفاع الخامس



اللاعب الأيمن يحرز لمسة صحيحة في الخصم والأخير يدافع



اللاعب الأيمن يحرز لمسة بقناع اللاعب الأيسر بينما الأخير يؤدي حركة للدفاع الخامس



لاعبو السابر - سلاح السيف - في وضع الاستعداد والدفاع السادس Sixe


لاعبو السابر في وضع الدفاع الرابع Cautre


لاعبو السابر في وضع الدفاع الأول Prime



لاعبو السابر في وضع الدفاع الثاني Scande

اللاعبان في وضع الدفاع
الخامس Quinte



الفصل الثالث

الهجوم والدفاع

حركات الهجوم والدفاع

المبادرة.. أو التقدم بالوثب:

يؤدي اللاعب هجمة أو قفزة قصيرة للأمام لكي يفاجئ الخصم، وذلك مبادرة منه بالهجوم، أو محاولة من اللاعب لاستدراج الخصم للهجوم أو اللعب، ويكون القفز للأمام بالقدمين معاً.

اللاعب في وضع الهجوم:

اللاعب يؤدي حركة *(Balestra)* القفز كدعوة للهجوم بعد الحركة والقفز بالقدمين مع خطوة للأمام *(Marche)* ثم الطعن *(Funde)*.

الاستعداد للهجوم:

فرد الذراع (للتقدم للأمام) *(A Lunge)* من وضع الاستعداد يقوم اللاعب بالتقدم مع فرد الذراع المستخدم وبيده السيف أماماً بحيث يكون الذراع مستقيم، ومن ثم يتقدم اللاعب خطوة أو خطوات للأمام كما هو في الصورة.

هكذا يكون التقدم مع فرد الذراع المستخدم مع خطوة للأمام.

وضع الطعن: Fund

يقوم اللاعب بأداء خطوات التقدم مع فرد الذراع المستخدم طولاً للأمام، ثم بعد خطوة أو خطوتين يقوم بعمل *(Fundé)* (الطعن) حسب المسافة بينه وبين الخصم مع محاولة تسجيل لمسة في الخصم.

وكما يظهر في الصورة اللاعب ذراعه المستخدم مفرودة أمامه نحو الهدف، والذراع الأيسر لأسفل مع فرد القدم اليسرى، ليس للخلف ولكن بتقدم اليمنى.





اللاعب الأيسر يحرز لمسة من وضع الطعن Fundé

الوضع بعد الرجوع من الطعن:

بعد أن يقوم اللاعب بأداء الهجوم حسب الجملة التالية : *(On Guard, Marché, Longe, Marché, Fundé)* ولم يحرز لمسة، فعند الرجوع يقوم بثني الرجل اليسرى، ورجوع القدم اليمنى مع ثني الذراع المستخدم ويده اليسرى (الأخرى) لأعلى.

كما هو الوضع في الاستعداد *(On Guard)* ويمكن بعد الرجوع من الطعن التقدم أو التقهقر حسب رغبة اللاعب.

أنواع الهجوم والدفاع

يمكن تعريف الهجوم بأنه أداء حركة متقدمة بالسيف مع اتجاه ذبابته للأمام استعداداً للمس الخصم في المكان الصحيح.

أولاً: الهجوم البسيط (Simple Attaque)

وهو هجوم بسيط أو هجوم غير مباشر: *Simple Attaque* والهجوم البسيط هو عبارة عن التقدم في نفس خط الالتحام مع سلاحي الخصم، مع فرد الذراع لطعن المنافس سواء من الخطوط العليا أوالسفلى للهدف.

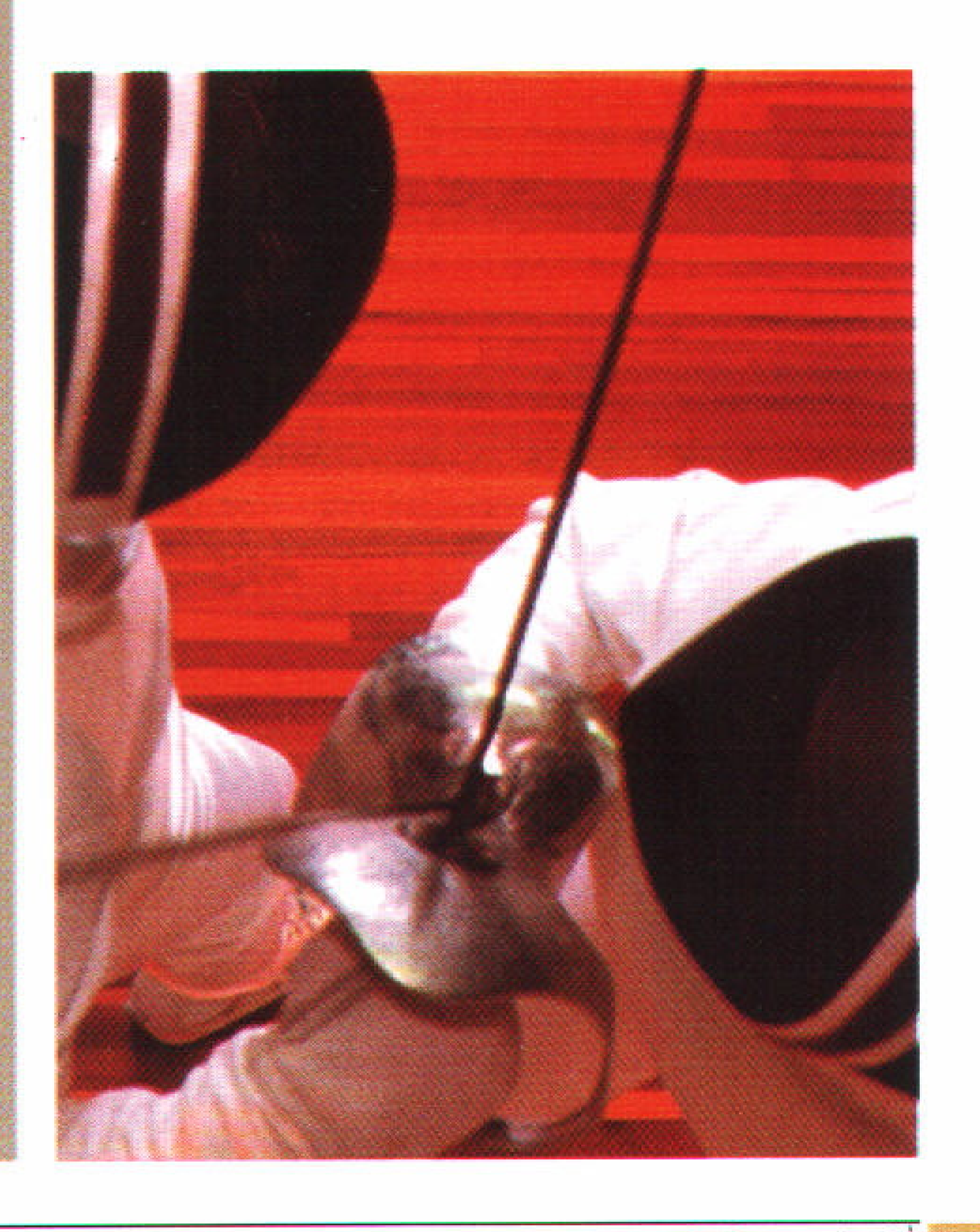
أما الهجوم البسيط غير المباشر: *Attaque Simple Indirecte* فهو عبارة عن أداء هجمة من خط أخر غير خط الإلتحام مع سلاح الخصم وذلك بالمرور من تحت نصل المنافس بفرد الذراع والطعن لتسجل اللمسة في الاتجاهات العليا أو بالمرور فوق نصل المنافس عندما يكون التلاحم في الاتجاهات السفلى، وعموماً يتم الهجوم غير المباشر على شكل حركتين أساسيتين.

أ ـ الهجمة

المغيرة *(Le Degagement)* وهي بمرور الذبابة بعيداً جداً أسفل ذراع المنافس ومصحوبة بفرد الذراع والطعن لتسجيل لمسة في الخطوط السفلى، وتعتبر الهجمة البسيطة من الحركات الهجومية التي تؤدي من الاتجاه الجانبي المقابل لاتجاه المنافس خلال الالتحام.

ب- الهجمة القاطعة Le Coup

وهي شبه السابقة ولكن يمر فيها نصل السيف فوق سيف المنافس لتسجيل لمسة بالخط المقابل لخط الالتحام



الأصلي، وأحسن الأوضاع لتنفيذ هذه الطعنة عندما يكون نصل سيف المنافس موازياً لسطح الأرض (أفقياً).

ثانياً: الهجوم المركب (Le Compose Attack)

يقوم اللاعب بالإعداد للهجمات مثلاً بالتحام السيف مع سيف الخصم، محاولة فرد الذراع *(Feint)*، أو عمل هجوم بسيط متعدد، وأخيراً هجوم بإحراز لمسة محققة، ويمكن للاعب عمل هجوم دائري أو مستقيم، مع الدفاع مرة أخرى ثم هجوم مستمر، إلى أن يحرز لمسة في الخصم، ومثل القفز لأعلى أو الخطوات المتعددة للزمام مع فرد الذراع يعتبر هجوماً بسيطاً ينتهي بهجمة محققة لمسة فكل هذه الحركات تكون هجمة مركبة.

ويجب عند فرد الذراع *Alunge* أن يحترس اللاعب من أي فجوات أو أماكن مفتوحة يستطيع الخصم من خلالها إحراز لمسة تسمى *(Arret)* أي إيقاف، أو يقوم الخصم بعمل *(Riposte)* يعني رد الهجوم، ولذلك فإن الحركة الدفاعية القفز للخلف ثم رد الهجوم *(Counter)* يمكن أن يحقق لمسة، ويجب أن يتم هذا من وضع الـ*(Alunge)* وهو فرد الذراع، وضروري جداً للاعبي المبارزة تطوير الحركات والقدرات البدنية لديهم، مع زيادة القدرة على التحمل.

أ ـ الهجوم من الثبات:

ويكون بأداء التهويشات بدون الطعن إلا مع الحركة الأخيرة للهجمة وبذلك يتأكد المهاجم من سهولة اكتشاف درجات استجابة الاستجابة لدى المنافس، ومن ثم يتمكن المهاجم من اكتمال الهجمات المركبة.

ب ـ الهجوم من التحرك أماماً:

تبدأ حركة التقدم مع التهويشات بحيث تتدرج ذبابة نصل المهاجم في الاقتراب من الهدف طوال الهجمة، ومن ثم يصبح المهاجم في موقف أفضل لإحراز لمسة في الهدف.

الحركات الدفاعية:

لصد الحركات الهجومية للمنافس بعدة طرق فنية ونظراً لتطور فنون المبارزة أصبحت هناك أساليب متنوعة كثيرة للدفاع منها:

- **الدفاع نصف الدائري:**

ويكون بالبعد عن سيف المهاجم مع صد الهجمات لأسفل، أو العكس ضد حركة هجوم اللاعب المهاجم.

- **الدفاع الدائري:**

ويسمى أيضاً الدفاع المضاد: وذلك بإبعاد نصل سيف المنافس من موقعه إلى الخط المقابل بشرط الحفاظ على وضع الذراع والحركة من اليد والأصابع، وتكون حركة دائرية.

- **الدفاع القطري (المائل)**

وهو الدفاع الذي يتحرك فيه النصل من أعلى إلى أسفل مصحوباً بأبعاد نصل سيف المنافس في الوضع



المدرب مع أحد اللاعبين خلال درس لسيف المبارزة

السادس إلى السابع/ أو من الرابع إلى الثامن أو بالعكس في حالة الدفاع والهجوم يكون من أسفل إلى أعلى، مع ملاحظة أن يكون الأداء بقوة وسرعته دون خشونة.

❖ **الدفاع الطائر:**

يستخدم في الاتجاهات العليا فقط، ويكون بواسطة مقابلة نصل المنافس على صورة الدفع مع زحف النصل للخلف صانعاً ضربة قاطعة للهجوم في نفس الاتجاهات العليا والسفلى أي دمج الدفاع بالرد بالضربة القاطعة في حركة واحدة طائرة. وهنا تستخدم وضع الدفاع السابع، والرسغ والساعد في حركة انسيابية.

❖ **الدفاع المختصر:**

وهو مزج دفاع بسيط مختصر مع دفاع دائري وهنا يلجأ المدافع إلى عدم تكملة الدفاع البسيط المباشر بل يختصره للبدء في الدفاع الدائري لسرعة اللحاق بنصل المهاجم ويلاحظ أن الدفاع المختصر لابد أن يبدأ بدفاع جانبي ثم يتبعه الدفاع الدائري.

❖ **التجهيز والإعداد للهجمات:**

يحتاج الهجوم الناجح إلى القيام بعدة حركات للمناورة والترقب وفتح الثغرات قبل أداء الهجوم.

وهناك عدة طرق وأساليب متنوعة لتجهيز واعداد الهجمات ويتوقف هذا على اتقان اللاعب وقدرته في مهارات فنون اللعبة وأسلوبه الحركي المميز، وخطط اللعب المرسومة، بالاشتراك مع مدربه ومنها:

أولاً: الهجوم على النصل (Attaque Au Far)

وهو أحد أنواع التجهيز للهجوم ويعتمد في ذلك على ابعاد نصل المنافس لفتح احدى الثغرات بالقوة للهجوم المباشر أو دفع المنافس واضطراره للاستجابة بواسطة الضرب على النصل لفتح ثغرة في الاتجاه المقابل *(La Battement)* وهي تشبه القطع مباشرة لحركة الخصم.

❖ **الهجوم بالضغط على النصل: (La Pression)**

وهو عبارة عن دفع نصل المنافس جانباً من وضع تلامس النصلين دون احداث صورة كما هو في الضربة، وذلك دون أن ينفصل أي منهما مع بقائهما متلاحمين بغرض ابعاد نصل المنافس والحصول على رد فعل منه.

❖ **الهجوم بالكشط: (La Froissement)**

والحركة فيه عبارة عن كشط نصل سيف المنافس بحركة قوية عن طريق الجزء القوي من نصل المهاجم في اتجاه قطري إلى أسفل مبتدءاً من الجزء الضعيف حتى منتصف السيف بغرض إبعاده بقوة.

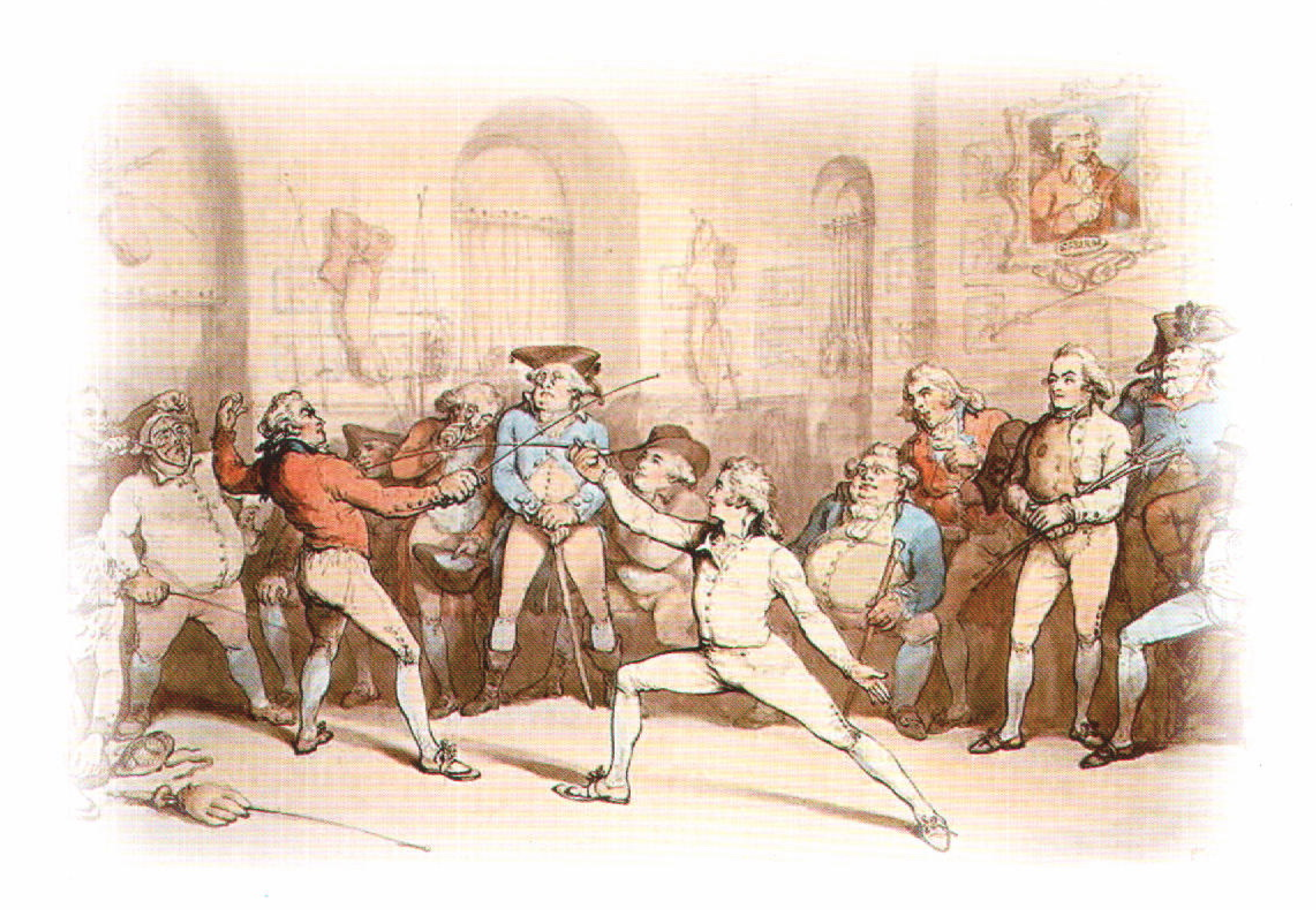
ثانياً: المسكات النصلية : (Prise De Fer)

وهي الحركات التي يستخدمها اللاعب لإبعاد سيف المنافس الذي يهدد هدفه وفي نفس الوقت الاحتفاظ بتلامس النصلين والسيطرة على نصله من أجل القيام بالهجمة.

تجري مباريات المبارزة لأنواع الأسلحة الثلاثة داخل صالات رياضية مغطاة.. مكيفة أو جيدة التهوية والإضاءة ويقف اللاعبان على ملعب المبارزة المعدني الذي يتصل بجهاز كهربائي لاحتساب النتائج، ويكون الملعب مخططا كالتالي: خط من الوسط، خطا بداية لكلا اللاعبين، خطان قبل النهاية بـ ٢.م، وخطا النهاية. ويصل طول الملعب كاملاً إلى ١٨ متراً ويكون عرضه من ١٨٠سم إلى ٢٠٠سم.

يتصل الجهاز بسلك طويل ببكرات سلك آخر يطول ويقصر حسب تقدم وتراجع اللاعبين، ثم يتم ربطه أو تعليق بحلقة خلف ملابس اللاعب، ويتصل بالسلك الطويل سلك قصير يمر من تحت الملابس ومن ثم الذراع المستخدم إلى القفاز، ويتصل بالسيف من أسفل الواقي المعدني بالسيف (عند اليد) وبالتالي يكون التيار الكهربائي متصل بالسيف، وبالسيف (بوانته) أو ذبابة هي الجزء السالب بالسيف، وعند لمس أحد اللاعبين للآخر بقوة (٥٠٠ جم) أو (٧٥٠ جم) أو بنصل السيف (حسب السيف) بالتالي يتصل التيار الكهربائي بالجهاز والسيف ويضاء المصباح معلناً إحراز لمسة لأحدهما أو كلاهما.

ملحوظة: في حالة تقدم اللاعب *(A)* ١٤ لمسة مثلاً، وهو ينافس رقم (٥) وأحرز اللاعب رقم *(B)* ٥ لمسات فإن المباراة لا تنتهي بعد أن أصبح (٨) وتستمر المباراة إلى أن تصل النتيجة إلى (١٤ / ١٥) لصالح أحد اللاعبين (أو أي نتيجة) بشرط ان يكون ذلك خلال زمن المباراة.



الفصل الرابع

المباريات .. تفاصيل الرياضة

المباريات

التحكيم:

أثناء المباراة تحسب اللمسات الصحيحة التي يتم تسجيلها في الأماكن المسموح بها، وكذلك اللمسات التي يقررها رئيس الحكام.

ويتم تسجيل اللمسات التي يحرزها اللاعب في خصمه (أ ـ ب) ويتم تسجيل اللمسات التي تحرز على اللاعب من خصمه (ب ـ أ) وتسجل عدد مرات الفوز لكلا اللاعبين في المسابقة، ويتم تسجيل عدد مرات اللعب والفوز والهزيمة لكل لاعب في المسابقة وعدد اللمسات (له/عليه) والفارق (+ ٥ أو - ٤ مثلاً).

الحكام:

❖ حكم الساحة ـ وهو حكم رئيسي حكم ميقاتي.

❖ حكم لتسجيل اللمسات والمباريات طبقاً لقواعد القانون الدولي لمنافسات المبارزة.

ويعطي حَكَم الساحة إشارة بدء المباراة باستخدام المصطلحات الفرنسية التالية وهي معترف بها ومتعارف عليها دولياً:

ـ استعد *On Guard*

ـ هل أنتما مستعدان؟ *Etes vous prets = R U Ready?*

ـ يقول اللاعبان: نعم *Qui = Yes*

ـ يقول الحكم: إلعبا *Allez = play*

ـ وعند إحراز اللمسة أو لايقاف المباراة مثلايقول



الحكم : *Stop = Halte*

ويكرر الحكم نفس العبارة لاستئناف المباراة ، ويستمر اللاعبان في المبارزة إلى أن يحرز أحدهما لمسة في الآخر ويوقف الحكم «حكم الساحة» المباراة ويعلن النتيجة ١/٠ أو ٢/١ أو ٤/٥ وهكذا.

وكما ذكرنا من قبل مدة المباراة ٩ دقائق ملعوبة يحرز فيها اللاعب ١٥ لمسة هذا بالنسبة للمبارزة الفردية وبعد كل ٣ دقائق تكون دقيقة راحة ثم ٣ دقائق لعب ثم دقيقة راحة ثم ٣ دقائق لعب، وإجمالي المباريات ٩ في ٥ لمسات = ٤٥ لمسة، وفي حالة التعادل أو عدم إحراز اللمسات كاملة في كل مباراة فإن الحكم يعطي دقيقة واحدة كوقت إضافي. واللمسة الصحيحة هي اللمسة التي يسجلها المبارز ليصيب بها الهدف في المكان المحدد لها، ويجب توافر ما يلي:

اللمسات الصحيحة في المبارزة:

- الوخز: ثبات الذبابة (ذبابة السلاح أو السيف) في الهدف.
- النفاذ: أي تكون اللمسة مؤثرة في الإحراز وواضحة لدى الجميع بمعنى أنه إذا كان السيف حقيقياً لنفذ من الهدف كما هو الحال في الصورة هنا.

بالنسبة لتوقيت المباراة: تجري المباراة من ١٥ لمسة متصلة في زمن قدره ٩ دقائق مقسمة كالآتي:

٣ دقائق لعب ثم دقيقة راحة

٣ دقائق لعب ثم دقيقة راحة

٣ دقائق لعب ثم دقيقة إضافية في حالة التعادل

على أن يحرز أحد اللاعبين ١٥ لمسة قبل الخصم، وإذا لم يتم إحراز اللمسات جميعاً وانتهى الوقت فيقوم الحكم بإعطاء دقيقة واحدة لعب كوقت إضافي وفي حالة انتهاء الدقيقة دون إحراز لمسات فيها فإن صاحب الرصيد الأكبر من اللمسات ١٣ لمسة مقابل ١٢ لمسة مثلاً يكون هو الفائز .

أما إذا كان كلا اللاعبين متعادلين (١١/١١ أو حتى ١٤ / ١٤ مثلاً فإن الحكم يعطي (٦٠ ثانية) دقيقة وقت إضافي وإذا انتهت الدقيقة دون إحراز لمسات، فيقوم الحكم بعمل قرعة بأي عملة معدنية ويختار كلا اللاعبين أحد وجهي العملة، والوجه الآخر للاعب الآخر (مثلاً الدرهم أو الدلة) ويكون التميّز في صالح أحد اللاعبين الفائز بالقرعة خلال الوقت الإضافي.

فإذا أحرز أحد اللاعبين لمسة فهو الفائز أما إذا لم تحرز أية لمسة خلال الوقت الإضافي فإن اللاعب صاحب التميز الذي فاز بالقرعة يكون هو الفائز بالمباراة .. والغرض من هذا هو تشجيع كلا اللاعبين على إحراز اللمسات الكاملة خلال المباراة.



لاعب سيف المبارزة يحرز لمسة صحيحة في فخذ اللاعب الآخر خلال المباراة

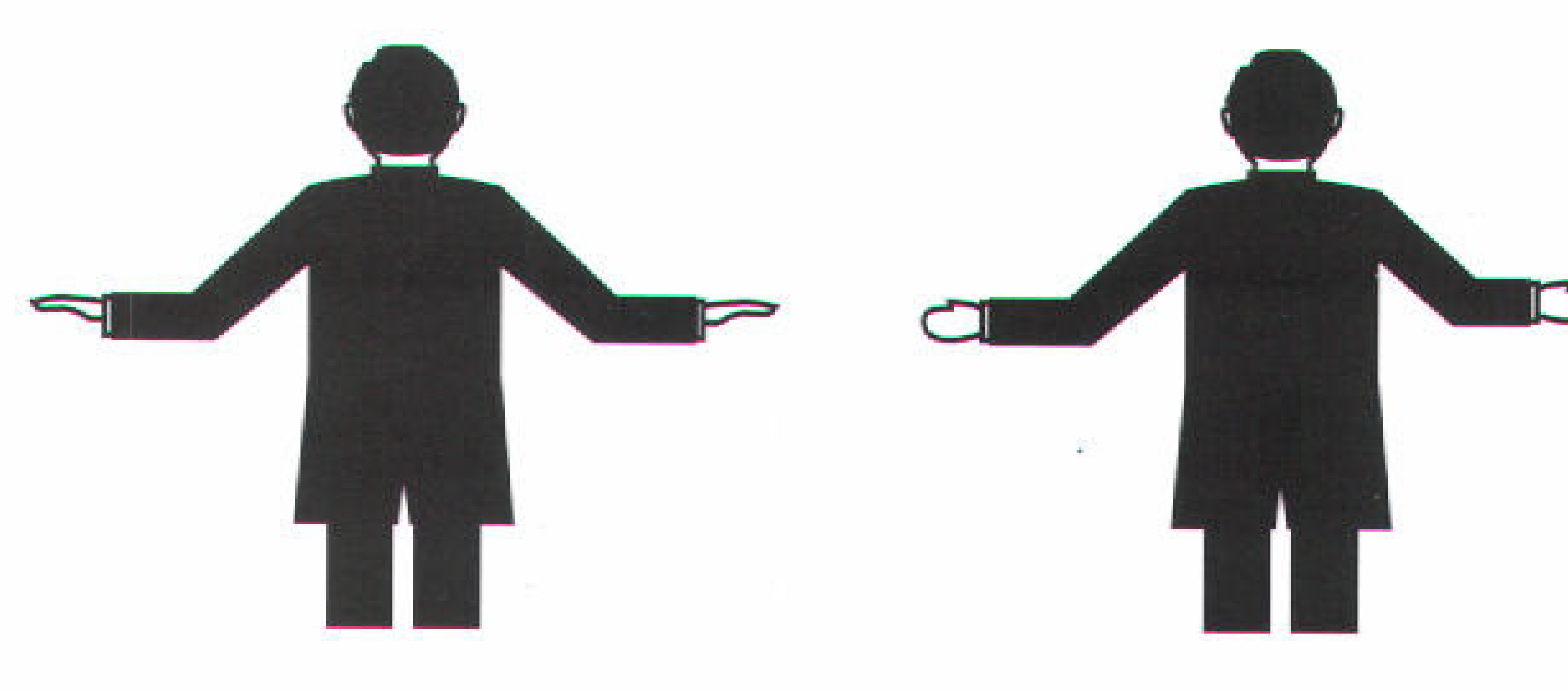
لون بدلة المبارزة:

مما لاشك فيه أن لون بذلة المبارزة هو اللون الأبيض الناصع.. ولقد أكد الاتحاد الدولي على ضرورة علم الدولة على البدلة خلال المباريات الدولية، وكتابة اسم اللاعب على الظهر،مع اسم الدولة التي يمثّلها.

فبدلاً من أنه كانت توضع شارة بعلم الدولة أحد الذراعين مثل شارة (الكابتن على الذراع لفريق كرة القدم مثلاً).. فقد أصبح العلم على طول البنطلون والأكمام وأيضاً الاسم مكتوب على البذلة من الظهر وبالنسبة للاعبي الشيش (الفلوربيه) والسابر فيكتب اللاعب اسمه وبلده على ظهر الفيست التي هي منطقة الهدف.

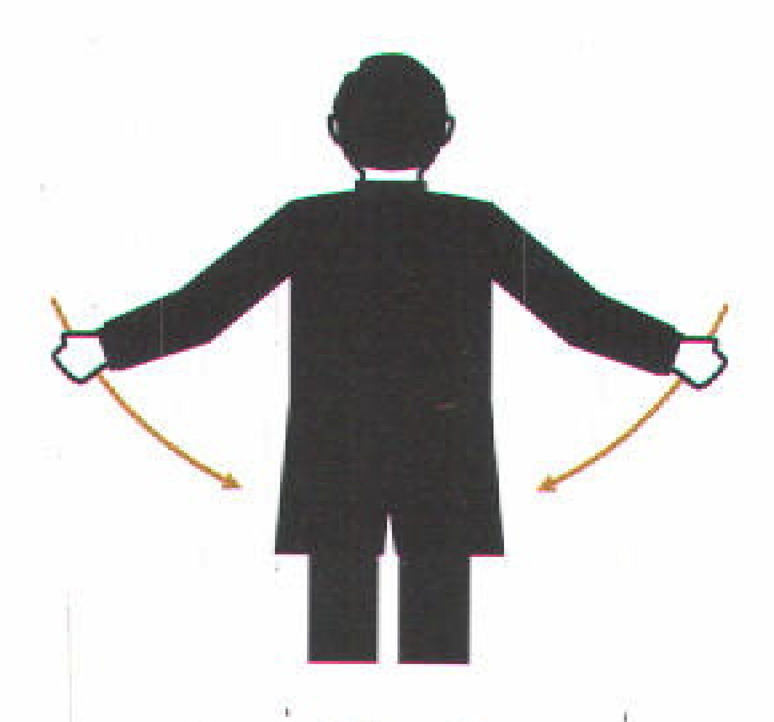
ويجوز أن يكون لون البدلة (بيبج) فاتح أو بني فاتح، أو بني فاتح قريب للأبيض وهذا متفق عليه دولياً، حسب آخر تعديلات دورة سيدني.

أوضاع إشارات الحكام



En garde
وضع الاستعداد

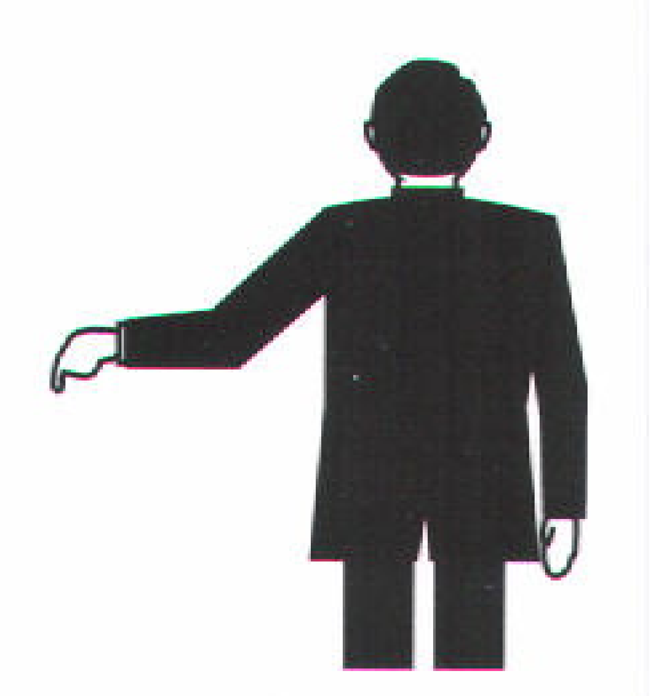
Pr tes/Pr ts
هل أنما مستعدان؟



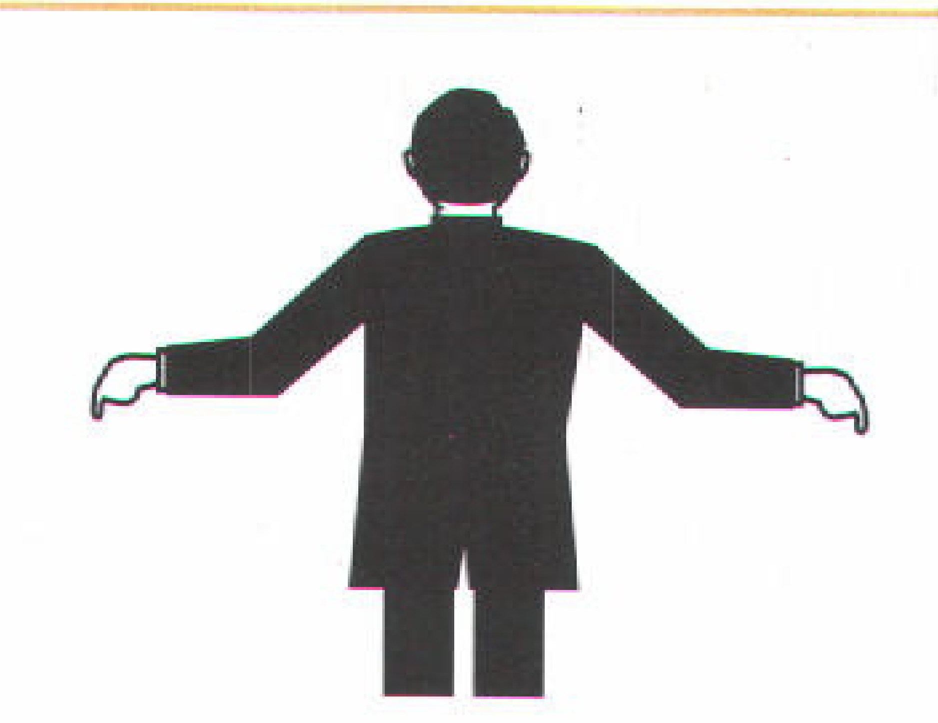
Allez!
العبا !



halte!
قف !



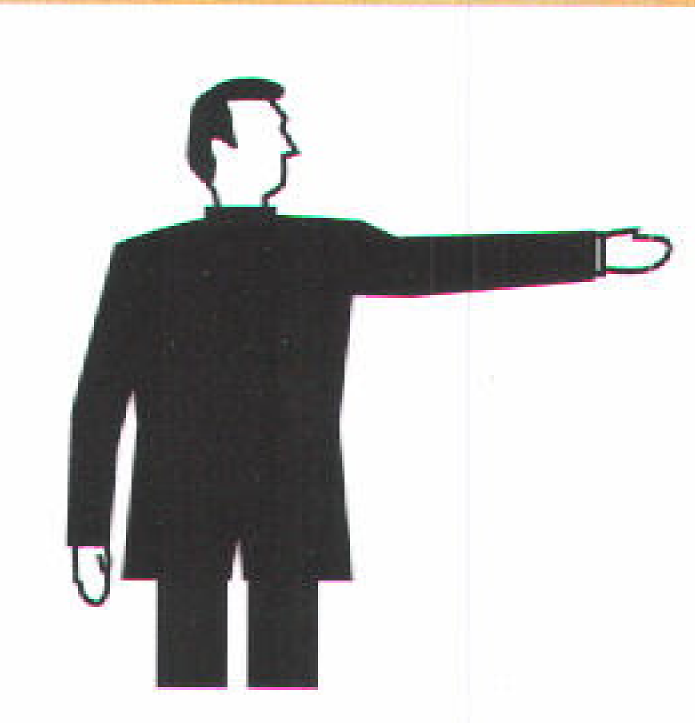
Attaque
Contre Attaque!
هجوم



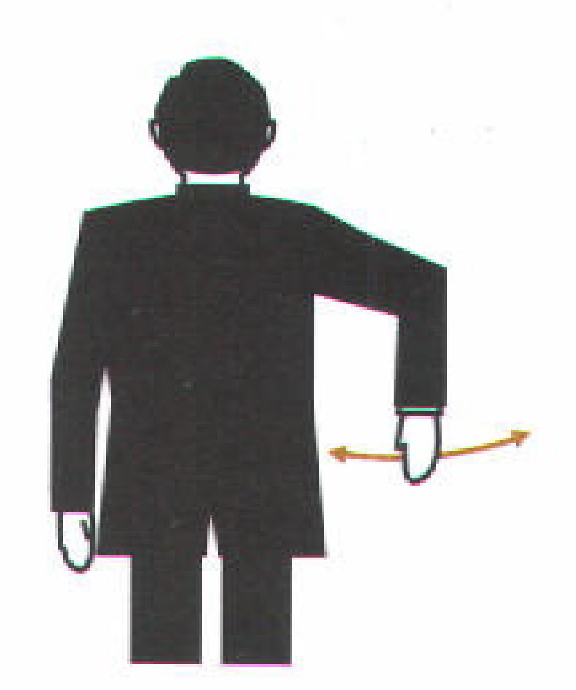
Simultan es
لمستان معاً



Plante en ligre
لمسة ملغاة



Touch e/Touchd!
لمسة صحيحة



Non Valable!
لمسة خارج الهدف



Point!
نقطة محسوبة

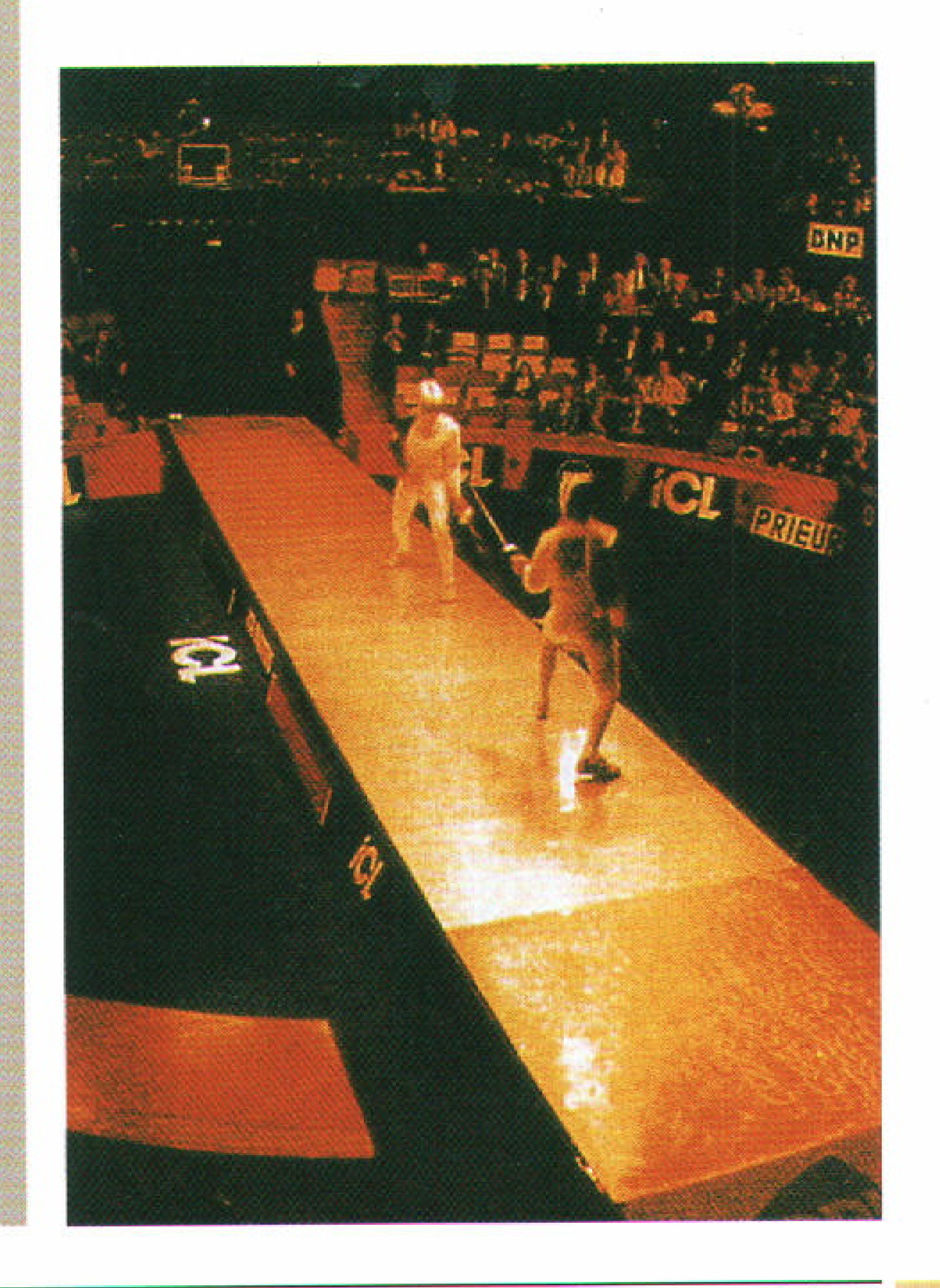
ملعب المبارزة

يستخدم لجميع أنواع السيوف الثلاثة طوله ١٤ متر لسلاح الشيش (الفلوريه والسابر والايبيه)، وبالماضي قبل دخول التقنيات الكهربائية على رياضة المبارزة، كان اللاعبان بتبارا وبجانب كل منهما حكمان اثنان اليمين لمراقبة اللاعب المقابل لهما.

ولما تطورت هذه الرياضة وأصبحت تمارس بشكل قانوني ومتقدم، فقد اقتصر عدد الحكام على اثنين على طاولة بجانب منتصف الملعب، والحكم الثالث وهو حكم الساحة واقفاً أمامهم، ويظهر خط المنصف أ والخط المتقطع (- - - -) ب/ جـ للاعبين عند بداية المباراة، وبعد كل لمسة.

الخطي (هـ / د) خطي البداية عند الدخول في منطقة (٢ متر) والخطى (ل / هـ) هما خطي النهاية، والمنطقة الخلفية هي منطقة الرجوع، ولابد أن يكون هناك مساحة حرة يستطيع فيها اللاعب الرجوع للخلف، تفادياً للاصطدام بالحائط أو الحاجز.

عرض الملعب من ١٥٠سم إلى ٢٠٠ سم أي ٢ متر عرض، وإجمالي الطول يصل إلى ١٤ مترمع ضرورة وجود مساحة حرة خلف الملعب لكلا اللاعبين. وهذا حسب القانون الدولي للمبارزة والمذكور في كتاب التحكيم للمسابقات الصادر عن الاتحاد البريطاني للمبارزة عام ١٩٨٨م.



تعديلات على القانون الخاص بالملعب:

بالنسبة لسلاح الشيش (الفلورييه) وسلاح السيف (السابر) فإن طول الملعب يصل إلى ١٤ متر طولاً، وبنفس عرض الملعب من ١٥٠ سم إلى ٢٠٠سم.

بالنسبة لخروج اللاعب خارج الملعب.. حسب التعديل الجديد للقانون الدولي، فإنه إذا خرج اللاعب برجليه الاثنتين خارج ملعب المبارزة (البيست) فإن الحكم في هذه الحالة يحتسب لمسه عليه، سواء كان الخروج من الخلف أو من أحد الجوانب.

بعض الحالات التي يحتسب الحكم فيها لمسة

على اللاعب دون أن يكون هناك تسجيل لمسة عليه:

(١) في حالة حصول اللاعب على بطاقة حمراء لأنه كما هو معروف أن البطاقة الصفراء معناها: إنذار أول.

- البطاقة الحمراء وتعني إنذار ثاني= لمسة عليه.

- البطاقة السوداء وتعني: استبعاداً من البطولة.

والذي يعطي هذا هو حكم الساحة. ويتم تسجيل اللمسات أو الإنذارات في ورقة تسجيل النتائج.

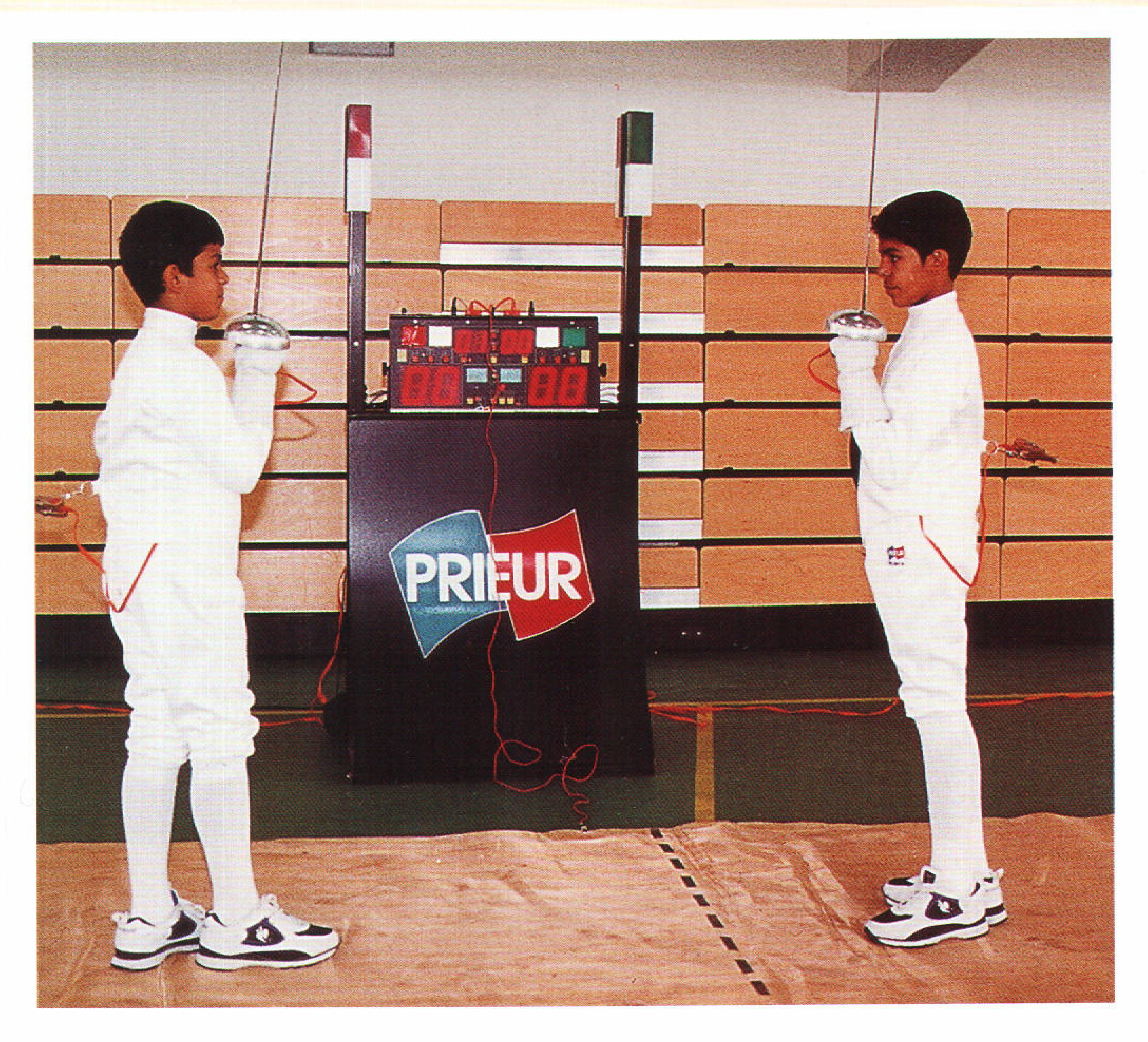
(٢) إذا خرج اللاعب برجليه الاثنتين خارج الملعب سواء كان من الخلف أو من أحد الجوانب حتى لا يعتبر اللعب سلبياً فتحسب لمسة عليه.

بعض التعديلات في القانون الخاص برياضة المبارزة [1] :

اعتباراً من ٢٠٠٠/١/١ تم تغيير المصابيح الدالة على إحراز اللمسة بمعنى أنه إذا كان اللاعب على الجهة اليمنى، والآخر على اليسرى، فإذا أحرز اللاعب الأيمن «الجهة اليمنى» لمسة في الخصم، فإن الجهاز يشير على إحراز لمسة بإضاءة اللمبة التي هي بالناحية اليسرى (ناحية الخصم) وإذا أحرز اللاعب (على الناحية اليسرى) لمسة في خصمه الذي هو في الناحية اليمنى، فإن الجهاز يعطي إشارة بإضاءة اللمبة على الناحية اليمنى، فالمصباح الذي هو على الناحية اليمنى (الأخضر)، والمصباح الذي على الناحية اليسرى (الأحمر) كما هو واضح في الصورة.

وبعد التعديل فقد أصبح الضوء والإشارة للاعب الذي هو في نفس الناحية بمعنى أنه إذا أحرز اللاعب الأيمن لمسة في الخصم فإن الجهاز يضيء المصباح الأخضر اليمين، وإذا حدث وأحرز اللاعب الأيسر لمسة في الخصم

(١) كان أول استخدام لهذا النظام في دورة الألعاب الأولمبية/ سيدني ٢٠٠٠



صورة لجهاز احتساب النتائج

فإن الجهاز يعطي إشارة (حمراء) بإحراز اللمسة.

أما الضوء الأبيض في الجهاز، فهذا يعني في حالة المبارزة بسلاح الشيش (الفلوريه) أن اللمسة لم تكن في منطقة الهدف الصحيحة «الفيست» أي أنها خارج المنطقة القانونية المحددة لإحراز اللمسة فيها، ويطلق عليها (نوفالاب)، وهكذا الحال في سلاح الحسام (السابر).

قواعد هامة يجب على اللاعب الالتزام بها:

يجب على كلا اللاعبين تأدية التحية لبعضهما، ولحَكَم الساحة والجمهور قبل المباراة، وبعد المباراة وأن يسلما على بعضهما باليد الخالية قبل المباراة، وبعد المباراة وأن يسلما على بعضهما باليد الخالية من القفاز، ويكون السيف مرفوعاً إلى أسفل الذقن، أثناء التحية بالسيف .

المدرسة الانجليزية للمبارزة تجد أن كلا من اللاعبين يقوما بتحية بعضهما البعض بعد كل لمسة يتم إحرازها.

- ❖ لا يجوز الالتحام بشدة أو الدخول بالجسم على الخصم.
- ❖ لا يجوز للاعبين مسك السلاح باليد الأخرى أثناء المباراة إطلاقاً، ولا يجوز رمي السيف على الأرض أثناء اللعب أو حتى بعد انتهاء المباراة.
- ❖ لا يجوز للاعبين جميعاً خلع قناع الوجه أثناء المباراة إلا بعد توقفها، وعليه أن يأخذ إذن من حكم الساحة بخلع القناع نظراً لخطورة ذلك.
- ❖ لا يجوز الدوران بالجسم خلال المباريات، او مسك السيف باليد الاخرى (الخالية).
- ❖ لا يجوز توقف المباراة إلا في حالة إحراز لمسة صحيحة ، أو إضاءة الجهاز لأي سبب ، أو إصابة اللاعب، أو عدم القدرة على اكتمال اللعب، أو الانسحاب، ويعطي الحكم وقت يستمر لمدة (١٠) دقائق لعلاج اللاعب المصاب على «البيسيت» الملعب، ثم العودة للمباراة. وإلا فيكون الانسحاب بواسطة تقرير طبي من الطبيب المتواجد.
- ❖ لا يجوز لأي لاعب تسجيل لمسة بعد أن يوقف حكم الساحة المباراة، ولكن إذا كانت اللمسة مع كلمة (قف) *(Halte)* الذي يقولها الحكم فهي لمسة صحيحة.
- ❖ لا يجوز احتساب اللمسة التي يسجلها أحد اللاعبين في الأخير قبل أن يقول الحكم *(Allet)* أبدأ اللعب أو قبل بدء المباراة، ولا تحتسب اللمسات التي يتم تسجيلها بعد انتهاء الوقت.

لوحة نتائج المباريات:

يتم تسجيل أسماء المشاركين في المسابقة أو البطولة، ورقم كل منهم حسب تقدمه ومستواه، ثم يكتب اسم النادي / الهيئة، ويسجل الحرف *(V)* للنصر *(Victor)* أو الحرف *(D)* للهزيمة *(Defeat)*، وفي الخانات الأخرى (اللمسات له/ عليه) عدد مرات الفوز، عدد مرات الهزيمة، فارق اللمسات، الترتيب، وفي الملاحظات يسجل إذا حصل على إنذار أو طرد أوشطب والسبب لها، ويستخدم هذا النموذج في كل ملعب، وكل دور على حدة. يذكر اسم المسابقة والتاريخ، ونوع السلاح، رقم الملعب، الدور التمهيدي ١٦ نهائي.. مع ذكر أسماء الحكام ورئيس الحكام.

مباريات دور الـ (٣٢)

١ – ٣٢
١٧ – ١٦
٩ – ٢٤
٢٥ – ٨
٥ – ٢٨
٢١ – ١٢
١٣ – ٢٠
٢٩ – ٤
٣ – ٣٠
١٩ – ١٤
١١ – ٢٢
٢٧ – ٦
٧ – ٢٦
٢٣ – ١٠
١٥ – ١٨
٣١ – ٢

ترتيب دور الـ (٣٢)

م	الاسم	الهيئة
١		
٢		
٣		
٤		
٥		
٦		
٧		
٨		
٩		
١٠		
١١		
١٢		
١٣		
١٤		
١٥		
١٦		
١٧		
١٨		
١٩		
٢٠		
٢١		
٢٢		
٢٣		
٢٤		
٢٥		
٢٦		
٢٧		
٢٨		
٢٩		
٣٠		
٣١		
٣٢		

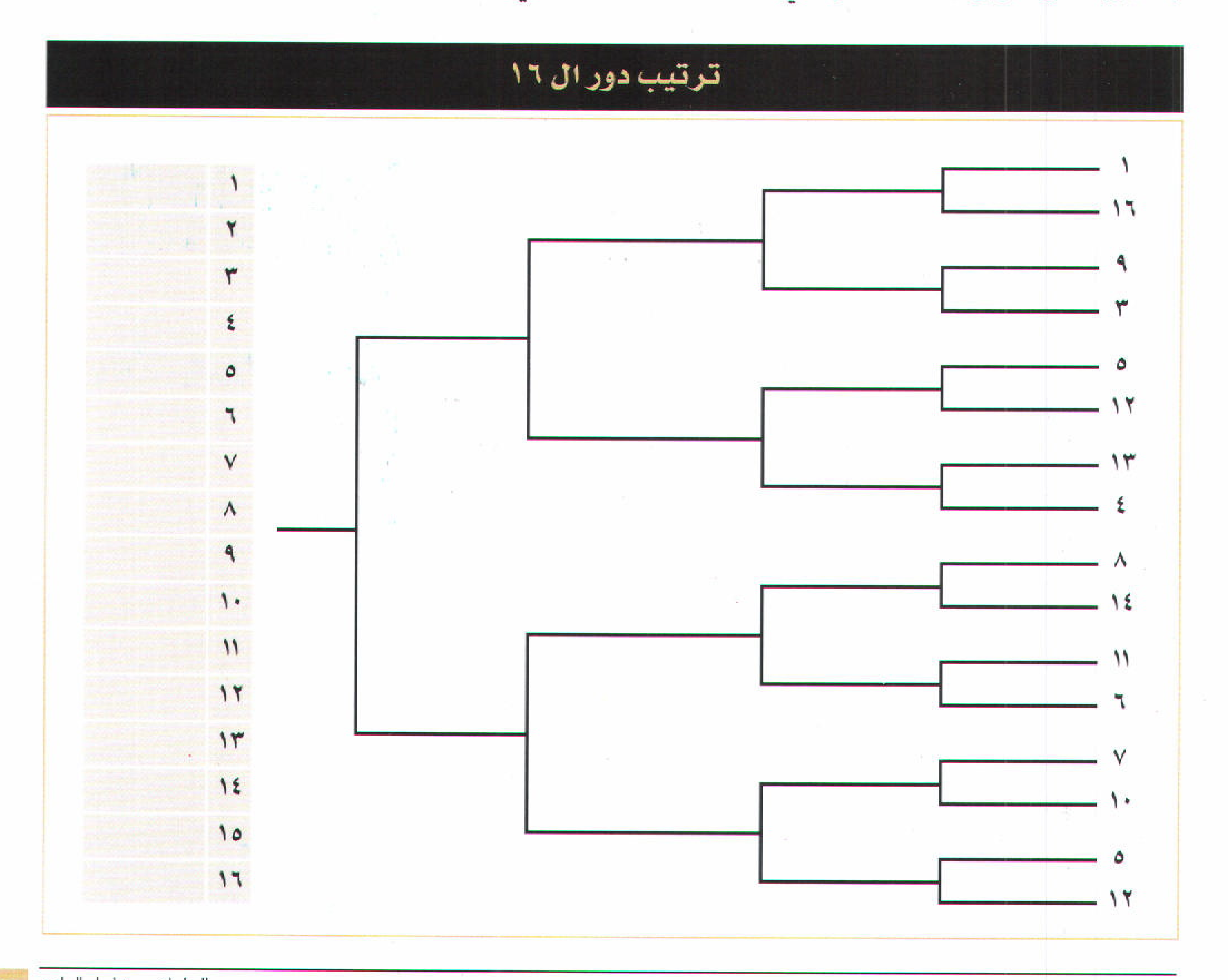
ترتيب دور الـ 16:

يتم بناءً على أعلى مرات فوز اللاعب يوضع في (أ) مع أقل عدد لمسات، ويعتبر أول الترتيب ويوضع أقل مرات فوز، وأكثر لمسات عليه في دور الـ ١٦ كما هو موضح، ويكون الفائز مع الفائز إلى مرحلة أخرى ثم إلى المربع الذهبي ثم الدور النهائي.

الجهاز الكهربائي الخاص بسيف المبارزة:

هو جهاز كهربائي به عدد ٤ مصابيح مضيئة الأول أحمر على اليسار، والأخير اخضر على اليمين، وبينهما مصباحان أبيضان، والأحمر يضيء في حالة إحراز اللاعب الذي ناحيتها لمسة في المكان الصحيح لإحراز اللمسة والأخضر كذلك بالنسبة للاعب الآخر، أو يمكن احتساب اللمستان معاً في حالة سيف المبارزة ولا يضيء المصباحان الأبيضان في سيف المبارزة. (كما هو واضح بالصفحة ٧٤)

أما في سيف سلاح الشيش، وسلاح السيف فكل منهما تقريباً متشابه حيث يضيء الجهاز أحمر أو أخضر إذا سجل اللاعب لمسة في سكان الهدف بالنسبة لهذا النوعان من السلاح، أي يسجل في الفيست المتصل بالكهرباء عن طريق السلك الكهربائي المار تحت البذلة (البودي كورد).



لوحة تسجيل النتائج

Date: التاريخ: Eprevue: المسابقة :

Tour: الدور:

poule No. مجموعة رقم:

Piste: ملعب:

Number of Qualifies: عدد المؤهلين للصعود: Arme: السلاح:

Pays	Nomes الاسم	No.	1	2	3	4	5	6	7	8	V	VIM	T.D.	T.R.	T.D. MOINS T.R.	PL.	Avertissements			
		1																		
		2																		
		3																		
		4																		
		5																		
		6																		
		7																		
		8																		

LES JURY الحكام
PRESIDENT DE JURY
Signature Assessuers

ORDRE DES ASSAUTS ترتيب المنازلات

٥ لاعبين 5 Treuers	٦ لاعبين 6 Treuers	٧ لاعبين 7 Treuers		٨ لاعبين 8 Treuers	
1.2	1.2	1.4	3.1	2.3	7.5
3.4	3.4	2.5	4.6	1.5	3.6
5.1	5.1	3.6	7.2	7.4	2.6
2.3	2.3	7.1	3.5	6.6	5.4
5.4	5.4	5.4	1.6	1.2	6.1
1.3	1.3	2.3	2.4	3.4	3.7
2.5	2.5	6.7	7.3	5.6	4.8
4.1	4.1	5.1	6.5	8.7	2.6
3.5	3.5	4.3	1.2	4.1	3.5
4.2	4.2	2.6	4.7	5.2	1.7
	3.5	5.7		8.3	4.6
	5.1			6.7	8.5
	3.4			4.2	7.2
	6.2			6.1	1.3

Equipe الفرق

4 Treuers
3-8
4-6
1-7
2-5
6-3
9-1
5-4
7-2
1-6
3-5
2-6
4-1
5-1
6-2
7-3

Barrage المفاضلة

Pays	Noms الاسم	No.	1	2	3	4	V.	T.D.	T.R.	T.D. MOINS T.R.	PL.
		1									
		2									
		3									
		4									

لوحة نتائج مباريات الفرق

سلاح:	الجنس:	الدور:	التاريخ: / /

فريق (أ)	N1
	1
	2
	3
	احتياطي

فريق (ب)	N2
	4
	5
	6
	احتياطي

ترتيب المباريات

3-5	6-2	1-4	5-2	3-4	6-1	2-4	5-1	3-6

	الاسم	اللمسات	اللمسات	الاسم	
	6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	3	
	5	6 7 8 9 10	6 7 8 9 10	1	
	4	11 12 13 14 15	11 12 13 14 15	2	
	6	16 17 18 19 20	16 17 18 19 20	1	
	4	21 22 23 24 25	21 22 23 24 25	3	
	5	26 27 28 29 30	26 27 28 29 30	2	
	4	31 32 33 34 35	31 32 33 34 35	1	
	6	36 37 38 39 40	36 37 38 39 40	2	
	5	41 42 43 44 45	41 42 43 44 45	3	

وإذا كان التسجيل في مكان آخر غير مكان الهدف فإن الجهاز يضيء المصباحان وعندئذ يقول الحكم *(NovalapLe)* أي لمسة غير محسوبة.

يحق للحكم إيقاف المباراة في الحالات التالية:

١ ـ إذا أحرز أحد اللاعبين لمسة في الآخر.

٢- إذا خرج أحد اللاعبين خارج الملعب.

٣- إذا حدث أي عطل في أحد السلاحين أو السلك الكهربائي أو الجهاز.

٤- إذا طلب أحد اللاعبين إيقاف المباراة لضبط السيف مثلاً.

٥- إذا قطع السلك الكهربائي المار تحت ملابس أحد اللاعبين.

٦- إذا كان سيف أحد اللاعبين لا يعمل، وقد أحرز اللاعب الآخر لمسة في الخصم.

٧- إذا انتهت المباراة حسب الوقت المحدد وإعطاء دقيقة وقت إضافي.

٨- إذا لوحظ أحد المتبارزين يتساهل في اللعب مما يعتبر سوء سلوك منه.

٩- اعتذار أحد اللاعبين عن اللعب نظراً لمرضه أو إحساسه بالإرهاق بعد بدء المباراة وهذا نادر.

١٠- إذا كان هناك بأحد اللاعبين (في ملابسه) فتحة قد تضره، ليخبره بضبط ملابسه مثلاً.

مسابقات الفرق:

يتكون كل فريق من ٣ لاعبين + ١ لاعب احتياطي لكل فريق ، ويكون في كل ملعب فريقان ٣/٣ مقابل ٣/٣ ويباري كل لاعب من الفرق (أ) لاعبي فريق (ب) إلى أن تتم ٩ مباريات في ٥ لمسات . ويستمر بنفس نظام الفردي إلى الوصول للدور النهائي بين فريقين.

نموذج لجدول مباريات (الفِرَق):

إلى مسابقات الفرق من يمثل كل نادي فريق مكون من ٣ لاعبين وعلى النحو التالي تكون المباريات:

الإجمالي ٩ مباريات في ٥ لمسات = ٤٥ لمسة، وزمن كل مباراة ٥ دقائق مع إضافة دقيقة في حالة التعادل.

من الضروري الحفاظ على المسافة بين اللاعب واللاعب الآخر.

بالنسبة للمسة المزدوجة تحتسب صحيحة وتحسب لكل لاعب لمسة، مثلاً ١/١ ثم ٢/٢ = *(Double)* ثم

(Double 3/3) وهكذا إلى أن يحرز أحد اللاعبين لمسة واحدة بعد الوصول للمسة الأخيرة.

مرفق صور لنموذج جدول مباريات الفرق.

الفصل الخامس

شيء من القانون

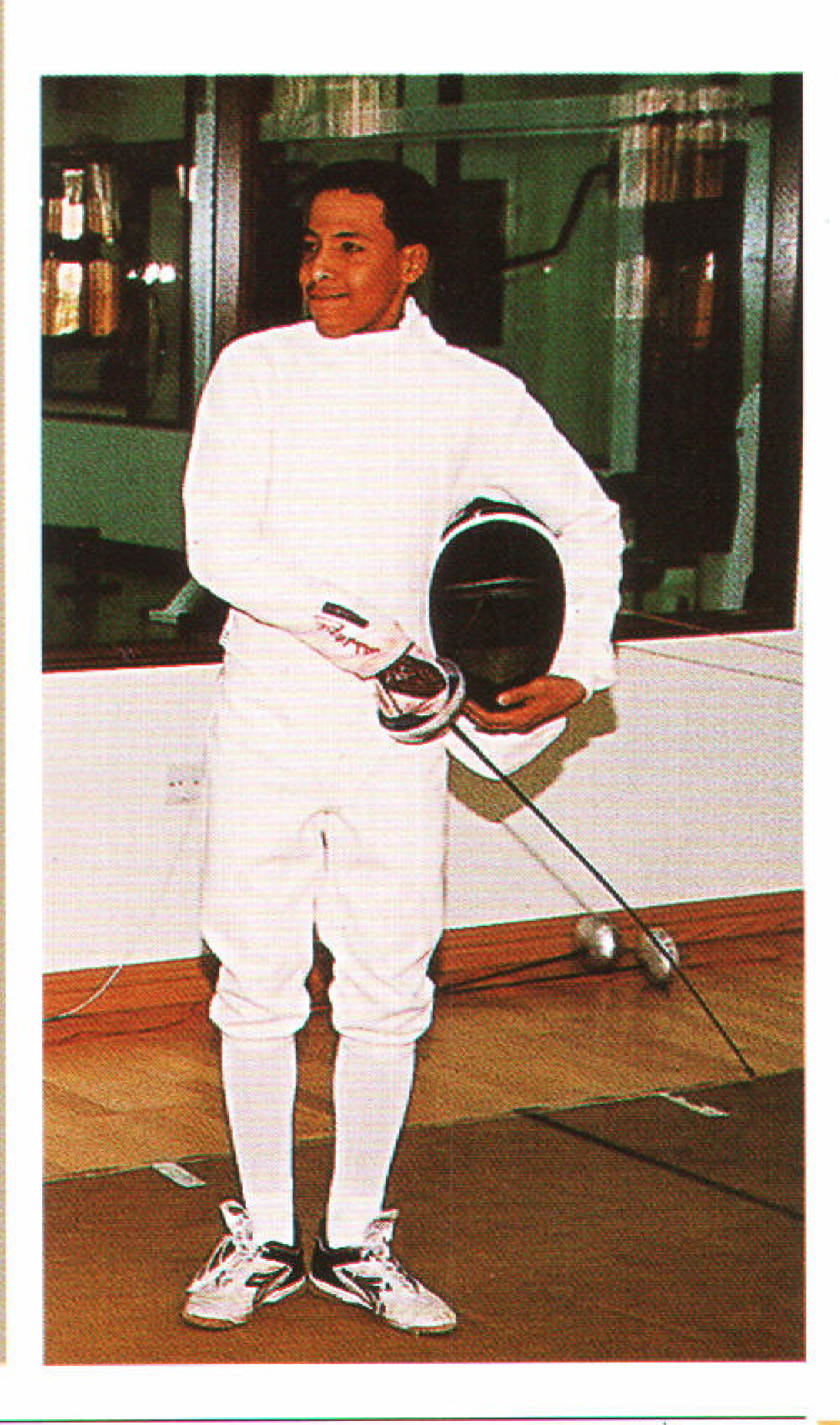
لا تقع في الأخطاء!

هنالك جملة من الأخطاء يتوجب على اللاعبين عدم الوقوع فيها وتجنبها أثناء المباريات وتتمثل في التالي:

- ترك الملعب بدون استئذان.
- تلاحم بالجسم بسيط -فلورييه وسابر.
- تلاحم بالجسم لتفادي لمسة.
- الدوران بالظهر للمنافس.
- استخدام الذراع أو اليد غير المسلحة.
- الخروج من جانب الملعب بتعمد لتافدي لمسة بطريقة عمودية.
- التوقيف المتعمد للمباراة.
- ترك أو سحب أو دفع السلاح علي الملعب.
- أدوات غير قانونية/ غياب سلاح أو سلك جسم قانوني احتياطي.
- تخطي كتف اليد غير المسلحة أمام كتف اليد المسلحة (فلورييه).

دفع أو ثني أو ترك البوانته على الملعب المعدني. أو سحب السيف على الملعب.

- لمس الجاكت المعدني بالسلاح.
- تعمد إحراز لمسة في غير المنافس أو في غير الهدف.
- بالسابر خبطه أو لمسة أو كوبيه محقق بالكوكيه، هجمة *(Fleshe)* أو تخطي أمامي أو أي حركة للأمام





صورة لفريق المبارزة بنادي تراث الإمارات

بتقاطع الأرجل أو الأقدام.

- رفض إطاعة أوامر الحكم.

- عدم التواجد عند طلب الحكم لأول مرة وفي أي مرحلة من المنافسات.

- العنف - اللعب غير المنتظم - تعمد الوقوع-خلع الماسك قبل الأمر (قف)، ارتداء أو خلع الملابس على الملعب.

- الاعتراض بطريقة غير قانونية.

- طلب إيقاف المباراة لادعاء إصابة غير معلومة الأسباب.

- غياب علامة الكنترول.

- التربح .. أو تعمد الهزيمة لصالح أحد اللاعبين الزملاء.

- حركة عنيف تمثل خطورة أو انتقامية، ضربة بالكوكيه أو الركبة.

- جميع الأفراد المخلين بالنظام خارج الملعب (لاعب، إداري، مدرب، مشجع.. إلخ).

تعديلات القانون الدولي

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)		
		الأول	الثاني	الثالث
■ ترك الملعب بدون استئذان	تعديل ١٨/٣	أصفر	أحمر	أحمر
■ تلاحم بالجسم بسيط (فلوريه وسابر)	ت / ٢٠	أصفر	أحمر	أحمر
■ تلاحم بالجسم لفادي لمسة (*)	ت / ٢٠-٦٣	أصفر	أحمر	أحمر
■ الدوران بالظهر للمنافس (*)	ت / ٢١	أصفر	أحمر	أحمر
■ استخدام الذراع أو اليد غير المسلحة	ت/ ٢٢	أصفر	أحمر	أحمر
■ لمس أوجذب الادوات الكهربائية	ت / ٢٢	أصفر	أحمر	أحمر
■ تغطية أو عدم إتاحة المساحة الصالحة للمس (*)	ت/٢٢	أصفر	أحمر	أحمر
■ الخروج من جانب الملعب بعمد لتفادي لمسة بطريقة عمودية	ت / ٢٨	أصفر	أحمر	أحمر
■ التوقف المتعمد للمباراة	ت / ٣١	أصفر	أحمر	أحمر
■ ترك او دفع او سحب السلاح على الملعب	ت / ٤٣-٦١-٧٠/ذ	أصفر	أحمر	أحمر
■ أدوات غير قانونية / غياب سلاح أو جسم قانوني أو احتياطي	ت/ ٤٥-٣-ب	أصفر	أحمر	أحمر
■ تخطي كتف اليد غير المسلحة أمام كتف اليد المسلحة لخصم (الفلوريه) (*)	ت / ٤٦	أصفر	أحمر	أحمر

الإنذارات: (١) كارت أصفر = إنذار أول، (٢) كارت أحمر: عليه لمسة، (٣) كارت أسود : استبعاد من البطولة.

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)		
		الأول	الثاني	الثالث
■ ترك أو ثني أو دفع البوانته على الملعب المعدني (فلوريه.. ابييه)	ت / ٤٦-٦١	أصفر	أحمر	أحمر
■ لمس الجاكيت المعدني بالسلاح	ت/ ٥٣	أصفر	أحمر	أحمر
■ تعمد إحراز لمسة في غير المنافس في في مكان غير الهدف ذاته.	ت / ٥٣-٦٦	أصفر	أحمر	أحمر
■ تعمد إحراز لمسة في غير المنافس أو في غير الهدف	ت / ٥٣- ٦٦	أصفر	أحمر	أحمر
■ في السابر : خبطة او لمسة قاطعة او محققة بالكوكييه ، أو هجمة انطلاق فليش أو تخطي أمامي أو أي حركة للأمام بتقاطع الارجل أو الأقدام (*)	ت / ٧٠-٧٥	أصفر	أحمر	أحمر
■ رفض إطاعة أوامر الحكم	ت /٨٢- ٨٤	أصفر	أحمر	أحمر
■ عدم التواجد عند نداء الحكم لأول مرة وفي أي مرحلة من المنافسات	ت/ ٨٦	أصفر	أحمر	أحمر
■ العنف (*) اللعب غير المنتظم (*) تعمد الوقوع (*) خلع القناع قبل الامر قف- أو إرتداء الملابس او خلعها على الملعب	ت/٨٧	أصفر	أحمر	أحمر
■ اعتراض بطريقة غير قانونية	ت / ١٢٢	أصفر	أحمر	أحمر

المجموعة الثانية: (على اللاعب المخطئ لمسة)

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)		
	المادة	الأول	الثاني	الثالث
■ طلب إيقاف المباراة لادعاء الإصابة بدون أسباب		أحمر	أحمر	أحمر
■ غياب علامة الكونترول (*)	ت / ٣٣	أحمر	أحمر	أحمر
■ حركة عنيفة تجاه الخصم او ضربه بالكوكييه(*)	ت / ٤٥-٣-١٠٣	أحمر	أحمر	أحمر
■ تزوير علامة الكونترول	ت / ٨٧	أحمر	أحمر	أحمر

المجموعة الثالثة

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)	
	المادة	الأول	الثاني
■ تزوير علامة الكونترول.	ت / ٤٥-٣س د	أحمر	أحمر
■ لاعب يخل بالنظام على الملعب (٤)	ت/ ٨٢-٨٣	أحمر	أحمر
■ منافسة غير شريفة (*) أو رفض التحية قبل المباراة (من أحد اللاعبين).	ت / ٨٧ -الدعاية	أحمر	أحمر

■ أخطاء تخص الدعاية (١)	ت/ ٨٢-٨٣	أول مرة: إنذار ثاني مرة: استبعاد (٣)، (٤)
■ جميع الأفراد المخلين بالنظام يتم تواجدهم خارج الملعب (لاعب أو إداري،أو مدرب) أو مشجع ...).	ت / ٨٥	استبعاد من المنافسات
■ التعديل بصورة متعمدة أو غير متعمدة في ترتيب نزول اللاعبين	ت / ٧٦	خسارة المقابلة

المجموعة الثالثة - تتمة

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)
في مقابلات الفرق.		
■ رفض التحية للخصم وللجمهور وبعد اللمسة الأخيرة من أحد اللاعبين.	ت / ٧٨	الفائز (❖) + غرامة ٥٠٠ $ الخاسر (٥) + غرامة ٥٠٠ $

المجموعة الرابعة

الخطأ	التعديل	الإنذارات على الخطأ (الكارت)
■ أدوات غير مطابقة للقانون والمواصفات المعتمدة [٢]	ت ٤٥ / ٣هـ	أسود
■ عدم التواجد من بداية المنافسات او بالمجموعة ، أو من نظام خروج المغلوب ، أو من أول لقاء الفرق بعد ٣ نداءات منفصلة وبين كل منهم ١ دقيقة [١]	ت ٨٦	أسود
■ أخطاء ضد الروح الرياضية (١-٢)	ت ٨٧	أسود
■ تعمد الايذاء [١] رفض التحية (من كلا اللاعبين) قبل المباراة[١] أو بعد اللمسة الأخيرة[٥]	ت ٨٧، ت ١٠٥	أسود
■ اللعب سلبياً ومحاباة الخصم للتربح [١]	ت ٨٨، ت١٠٥	أسود
■ تناول المنشطات وإثباتها فعلياً[٢]	ت ١٢٩	أسود

(١): استبعاد من المنافسات (٢): استبعاد من كامل الدورة (البطولة) (٣): استبعاد اللاعب من مكان البطولة. (٤): في حالة الخطورة يمكن للحكم طرد المعاقب فوراً. (٥): الاستبعاد لعدد (بطولتين) + الغرامة على الجهة التابع لها قدرها ٥٠٠ دولار

(ت): تعديل رقم .... (❖): إلغاء لمسة من اللاعب المخطئ

Tempo

Sentiment de Fer

Lignes Dehor

Lihnes Basse

Marche

Pointe

Balestra

Supination

الفصـــــل السادس

بعض المُصطلحات الفرنسية المستخدمة في المبارزة

مما لا شك فيه أن لاعبي المبارزة يواجهون صعوبة في بداية الأمر تتعلق بالمصطلحات المستخدمة، وهذه نتيجة طبيعية لوجود العديد من المرادفات ويرجع ذلك إلى انتشار رياضة المبارزة في جميع دول العالم حيث تحظى هذه الرياضة باهتمام كبير على المستويات الدولية والعالمية.

ولأنّ اللغة الفرنسية هي اللغة التي انتشر استخدامها دولياً في رياضة المبارزة فإن كثيراً من المبارزين يفضلون استخدام مصطلحاتها.

وتيسيراً على اللاعبين الجديد، وتعاوناً مع المبارزين والحكام والمدربين في فهم بعض التعاريف والمصطلحات التي تصادفهم عند قراءة القانون الدولي للعبة، أو عند متابعة المستحدث من القوانين الخاصة بالمبارزة، فقد تم تجميع بعض المصطلحات الأكثر استخداماً وشيوعاً كي يلم بها القارئ ويتفهم مغزاها على الوجه الصحيح، كما أنها تساعد على فهم حركات المبارزة المكونة من جمل تكتيكية في الهجوم والدفاع.

وفيما يلي وجب علينا أن نقدم المصطلح وترجمته باللغة الفرنسية والإنجليزية، وقد نكتفي بالترجمة الفرنسية إذا ما كان الأصل هو المصطلح الفرنسي فليكن باللغة الإنجليزية، كما تم إدراجها ترتيباً أبجدياً لسهولة قراءتها وتفهمها.

- **اتجاه الهجوم: Linge D'attarque (Line of Attack)**

استخدم لشرح اتجاه النصل القائم بالهجوم

- **اتجاهات خارجية: (Lignes Dehor) (Outside Lines)**

أجزاء الهدف على الجانب القريب من الذراع المسلحة

- **اتجاهات داخلية: (Lignes Dedam) (Inside lInes)**

أجزاء الهدف البعيدة عن الذراع المسلحة

- **اتجاهات سفلى: (Lihnes Basse) (Low Lines)**

أجزاء هدف المنافس الموجودة أسفل سيفه عندما يكون في وضع التحفز

- **اتجاهات عليا: Lignes Haute (High Lines)**

أجزاء هدف المنافس الموجودة أعلى سيفه عندما يكون في وضع التحفز

- **إحساس بالنصل: Sentiment de Fer (Feeling of blade)**

الشعور باستجابات المنافس من خلال اتصال النصلين

- **استعادة: (Redoublement)**

هجمة جديدة تبدأ بعد فشل الهجمة الأصلية مع تغيير الاتجاه أو القيام بحركة نصلية.

■ أصابع عاملة: Manipulations (Mampulators)

الإبهام والسبابة للذراع المسلحة اللذان يلعبان دوراً رئيسياً في تحريك النصل في جميع الاتجاهات.

■ التفافية: Enveloppement (Envelopment)

مصاحبة نصل المنافس ،ورسم دائرة للعودة لاتجاه التلاحم الأصلي مع عدم فقدان اتصال النصلين.

■ بساط كهربائي (معدني): Piste Metalique (Metallic Piste)

شبكة معدنية لتغطية الحلبة لعزل اللمسات في الشيش الكهربي وسيف المبارزة.

■ بطح : Supination

وضع اليد المسلحة وأظافر الأصابع لأعلى، أي اليد مدارة للخارج.

■ تضاد : Opposition

حركة هجومية تؤدى أثناء تغطية اتجاه مع عدم ترك نصل المنافس.

■ تغيير تلاحم: engagement (Change of engagement)¢UChangement D

هو التلاحم مع نصل المنافس في اتجاه جديد غير الاتجاه المتلاحم فيه النصلان أصلاً.

■ تفادي: Trompement (Deception)

حركة النصل الهجومية التي تخدع المنافس وتفلت منه.

■ تقدم: Marche (Advance)

حركة الجسم للأمام جهة المنافس عن طريق نقل الرجل الأمامية ثم الخلفية. (تقدم بالوثب)

■ بالسترا : Balestra

هجمة تؤدى بالوثب والجرب أكثر منها بالطعن.

❖ تقهقر: Retraite (Retire)

حركة الجسم للخلف بعيداً عن المنافس عن طريق نقل الرجل الخلفية ثم الأمامية.

❖ تكرار: Balestra

هجمة جديدة تبدأ بعد الرجوع لوضع الاستعداد للأمام أو الخلف بعد فشل الهجمة الأولى.

■ تكملة : Remise

هجمة جديدة تبدأ بعد فشل الهجمة الأصلية دون تغيير الاتجاه ومع بقاء الذراع ممتدة في الحركة الثانية والاحتفاظ بوضع الطعن.

■ تلاحم: Engagement (Engagement)

تلامس نصلين مضادين أي تقاطعهما.

■ تهويشة: Feinte (Feint)

امتداد الذراع المسلحة تظاهراً بالهجوم من أجل الحصول على استجابة من المنافس.

■ توقيت: Tempo (Timing)

تنفيذ حركة المبارزة في الوقت المناسب.

■ جزء ضعيف: Partie Faible (Foible)

الجزء من النصل القريب من الذبابة.

■ جزء قوي: Partie Forte (Forte)

جزء النصل القريب للواقي.

■ جسم الجسم : Corps a Corps

عندما يتلاحم اللاعبان بحيث لا يستطيعان استخدام أسلحتهما بالطريقة الصحيحة.

■ جملة التبارز: Phrase D'arme (phrase of fencing)

فترة تبارز مستمرة مكونة من عدة حركات بين متنافسين.

■ حركة انبساطية: Deveioppemcnt (Development)

فرد الذراع والطعن لغرض توصيل هجمة.

■ حلبة : Piste

الجزء من الملعب الذي تقام عليه المبارزة.

■ خطي تحذير: Linge D'avertissement (Warming Line)

خط على بعد متر واحد من الحد النهائي في الشيش الذي عنده يحذر اللاعب.

■ دعوة : Invitation

فتح اتجاه لمنح المنافس فرصة لحركة هجومية.

■ دفاع : Parade (Defence)

هو صد هجمة المنافس بمقابلة نصله وإبعاده.

■ دفاع دائري: Parade Circulare (Circular parry)

الدفاع الذي يقوم فيه نصل المدافع برسم دائرة للم نصل المنافس.

■ دفاع مركب: (Parade composee (Compound parry

دفاعان أو أكثر يستخدمان سوياً الواحد تلو الآخر.

■ دفاع نصف دائري: (Parade demi Cirrulaire (Semicircular Parry

■ دفاع من الاتجاهات العليا إلى الاتجاهات السفلى أو من السفلى إلى العليا ضد هجمات تتجه في نفس الاتجاهات.

■ ذبابة: (Pointe (Button

نهاية النصل من الأمام وهي عبارة عن رأس مفلطحة (ما يشبه رأس مسمار) تكسى بالدوبارة أو الشمع.

■ رابطة: (Liement (Bind

أخذ نصل المنافس أثناء الإعداد للهجوم من الاتجاه العلوي إلى الاتجاه السفلي المقابل (قطرياً)

■ رباط: Martingal

شريط من الجلد أو القماش أو ما يحل محلهما تستخدم لمنع الشيش من السقوط أثناء المباراة، ولا يستخدم عند التبارز بالشيش الكهربي.

■ رد : Riposte

هو الهجوم بعد الدفاع.

■ رد مضاد: (Contre Parade (Counter Parry

حركة هجومية تأتي بعد دفاع ناجح عن الرد.

■ زمن التبارز: (Temps D'escrime (Time of Fencing

الوقت الذي يستنفذه أداء حركة واحدة من حركات التبارز.

■ زحلقة: Coule

هجوم في اتجاه التلاحم مع الاحتفاظ بتلامس النصلين دون دفع نصل المنافس.

■ سيف: Sabre

سلاح الضرب والطعن.

■ سيف الأخذ بالثأر: epee

■ شيش: (Fleuret (Foil

السلاح الرئيسي الواجب تعلمه لمعرفة قواعد المبارزة الرئيسية.

■ صامولة: (Pommeau (Pommel

قطعة مقلوظة تتكون في نهاية المقبض لضم وإحكام أجزاء السلاح سوياً والمساعدة في اتزان النصل.

■ صديري: Sous- Vetement Protecteur (under vest)

ما يلبس تحت الجاكيت للأمان وزيادة الحماية في سيف المبارزة الكهربي والشيش الكهربائي.

■ ضرب: Battement (Beat)

احتكاك حاد بنصل المنافس لإبعاده.

■ ضربة الإيقاف : Coup de Temps (Stop hit)

حركة هجوم مضادة تنفذ ضد حركة من المنافس وذلك بفرد الذراع في اتجاه الهدف.

■ ضربة زمنية: arret (Time hit)¢UCoup D

تشبه ضربة الإيقاف غير انه يشترط فيها أيضاً

الاتجاه الذي يتوقع القائم بها أن الهجمة ستنتهي فيه، أي انها ضربة هجومية دفاعية في نفس الوقت.

■ ضربة مستقيمة: Coup Droit (Direct Thrust)

حركة هجومية بسيطة مباشرة في نفس اتجاه التلاحم.

■ ضغط: Pression (Pressure)

حركة ضد نصل المنافس للحصول على استجابة وفتح ثغرة للهجوم.

■ عودة: Retour en Garde (Return to guard)

الرجوع لوضع التحفز بعد الطعن.

■ قاطعة : Coupe (Cut- over)

حركة هجومية تنفذ بتمرير النصل من أمام ذبابة نصل المنافس للمرور للاتجاه المقابل.

■ قبضة: Poignee (Mounting)

الطريقة التي يحمل بها السلاح - أو الجزء من المقبض الذي تلف حوله اليد عند مسك السيف.

■ كاشطة: Froissement (Graze)

إعداد للهجوم بواسطة إحادة نصل المنافس بضربة قوي حادة مع الزحلقة على طول النصل.

■ كب : Pronation

وضع اليد المسلحة بحيث يكون اتجاه أظافر الأصابع لأسفل أي اليد مداره للداخل.

■ مراوغة: Derobement (Evalion)

تحاشي محاولة المنافس لضرب أو لم النصل في حالة وجود الذراع مفرودة

■ مزدوجة: Doublement (Double)

حركة هجومية مركبة التي يقوم فيها النصل بعمل دائرة كاملة من أجل خداع المنافس الدائري أي انها (مغيرة ومغيرة معكوسة).

■ مسافة التبارز: Mesure Descrime (Fencing measure)

هي المسافة الموجودة بين المبارزين المتنافسين أثناء سير المباراة.

■ مسكات نصلية: Prise de fer (Taking tgh blade)

إعداد للهجوم فيه يؤخذ سيف المنافس بالالتفافية أو الرابطة أو الهابطة.

■ مغيرة: Degagement (Disengagement)

نقل النصل من أحد أوضاع التلاحم إلى الاتجاه المضاد بالمرور من أسفل نصل المنافس في الاتجاهات العليا والعكس وفرد الذراع لتسجيل لمسة بالطعن أو بدون.

■ مغيرة معكوسة: Contre Degagement (Counter disengagement)

هو محاولة لتسجيل لمسة في نفس اتجاه التلاحم عندما يقوم المنافس بتغيير التلاحم ويقوم اللاعب بتفادي التلاحم بالمرور من أسفل نصله قبل أن يلمسه ويفرد ذراعه لتسجيل لمسة بالطعن أو بدونه.

■ ملعب: Terrain (Field of play)

الحلبة وامتداداتها وما يحيط بها.

■ نصل: Lame (Blade)

قضيب من الصلب اللين انسيابي مربع المقطع ينتهي بذبابة ويستخدم في الدفاع والهجوم لتسجيل اللمسات.

■ هابطة: Croise

أخذ نصل المنافس أثناء الإعداد للهجوم من الاتجاه العلوي إلى السفلي على نفس الجانب من الجسم (ليس قطرياً كما في الرابطة).

■ هجمة: Attaque (Attack)

هي محاولة للمس المنافس بذبابة السلاح في الشيش وسيف المبارزة أو ضربة بحد النصل أو لمسة بالذبابة في سلاح السيف وغالباً ما تكون مقروناً بطعنة.

■ هجمات مستأنفة : Varietes D'attaque (Renewed attack)

التكملة، والاستعادة، والتكرار.

■ هجمة طائرة: Fleche (Fleche)

حركة تؤدى بمجموعة من خطوات الجري بدلاً من الطعن عندما يكون المنافس خارج التبارز). وتم إلغاؤها

في المبارزة بسيف الحسام حسب تعديلات ٢٠٠٠).

■ **هجمة على النصل: Attaque au Fer (Attack on the Blade)**

الضرب أو الضغط، أو السحق وتستخدم جميعها لفتح اتجاه الهجمة أو خداع المنافس.

■ **هجوم بسيط: Attaque Simple (Simple Attack)**

هجوم ينفذ بحركة واحدة إما مباشرة أو مباشرة.

■ **هجوم غير مباشر: Attaque Indirecte (Indirect attack)**

هجوم بسيط أو رد في اتجاه آخر.

■ **هجوم كاذب: Fausse Attaque (False attack)**

حركة هجومية ليس المقصود بها تسجيل لمسة.

■ **هجوم مباشر: Attaque Directe (Direct attack)**

هجوم في نفس اتجاه التلاحم عندما يكون مفتوحاً.

■ **هجوم مركب : Attaque Composee**

هجوم يتركب من تهويشة أو أكثر قبل أداء الحركة الختامية:

العددية الثنائية (واحد/ اثنين)

■ هجوم مركب يتكون من:

١- تهويشة بالمغيرة.

٢- الهجوم بمغيرة أخرى بعد تفادي الدفاع المباشر.

■ **هجوم مضاد: Contre Attaque (Counter attack)**

ضربة الإيقاف والضربة الزمنية.

■ **واقي: Coquille (Guard)**

أحد أجزاء مجموعة المقبض الموجود بينه وبين النصل لحماية يد اللاعب.

■ **وضع الاستعداد: Position de la Garde (On Gaurd)**

الوضع الأساسي الذي تبدأ منه الحركات الهجومية وتتم فيه الحركات الدفاعية أي جميع حركات التبارز.

نتائج منافسات المبارزة في أوليمبياد أثينا ٢٠٠٤

أولاً: في منافسات الرجال :

سلاح الشيش - فردي :

١- الفرنسي: ريس جيار	- المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢- الايطالي: سلفاتوري سانتسا	- المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣- الايطالي : ندريا كاسارا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح الشيش ؟ فرق :

١-إيطاليا	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢-الصين	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-روسيا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح سيف المبارزة ؟ فردي :

١- السويسري : مارسيل فيشر	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢- الصيني : وانج لي	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣- الروسي : بافل كولوبكوف	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح سيف المبارزة ؟ فرق:

١- فرنسا	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢- المجر	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-المانيا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح السيف (الحسام) - فردي :

١- الايطالي : ألدو مونتانو	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢-المجري : شولت نمشتيك	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-الاوكراني : فلاديسلاف تريتيك	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح السيف (الحسام) - فرق :

١- فرنسا	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢- إيطاليا	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-روسيا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

ثانياً : منافسات السيدات :

سلاح الشيش - فردي :

١- الايطالية : فالينتينا فيتزالي	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢-الايطالية : جوفانا تيريالي	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-البولندية : سيلفيا جروتشالا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح سيف المبارزة - فردي :

١-المجرية : تيميا ناجي	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢-الفرنسية: لورا فيلاسيل	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣- الفرنسية : مورين نسيما	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

سلاح السيف (الحسام) - فرق :

١- روسيا	-المركز الأول -	ميدالية ذهبية
٢- ألمانيا	-المركز الثاني -	ميدالية فضية
٣-فرنسا	-المركز الثالث -	ميدالية برونزية

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

١. (المبارزة. سلاح الشيش): عباس عبد الفتاح الرملي، ١٩٨٤. مؤسسة دار الكتاب الحديث للنشر. الكويت.

٢- سلسلة المعرفة الرياضية -المبارزة- أمين أنور الخولي ومحمد المتوكل. القاهرة. ١٩٩٦م.

٣- دليل المبارزة: عمرو حسن السكَريّ، ١٩٨٩. القاهرة.

٤- موسوعة الألعاب الأوليمبية والشعبية: علي حميدي صفير ١٩٩٨م.

٥- سلسلة تعرف على الرياضة (المبارزة): مؤسسة مكتبة المعارف. بيروت ١٩٩٢م.

٦- بحث إبراهيم عبد العزيز. السيف عند العرب في الجاهلية وصدر الإسلام ١٩٨٧م.

٧- (المبارزة.. رياضة وعلم وفن) محمد رشيد عبد المطلب. دار الكتب الجامعية. الاسكندرية ١٩٧٠

٨- قانون الاتحاد الدولي للمبارزة: الاتحاد المصري للسلاح. القاهرة. ١٩٩٧م.

٩- فن المبارزة للناشئين: مختار سالم. تامر سالم، ١٩٨٩م. القاهرة.

١٠- خبرات شخصية للمُعدّ كلاعب دولي في المبارزة ولاعب المنتخب المصري للسلاح. ومدرب فريق نادي تراث الإمارات للمبارزة.

ثانياً: المراجع الأجنبية

1- Know the sport (Fencing), copyright 1994 Amateur Fencing Association, Published by: Stackpole Books 1997 - London, UK.

2- Fencer's Start-up: A beginner's Guide to Traditional Sport Fencing. For the writer: Doug Werner, San Diego - California, USA, 1997.

3- Internet web sites for the fencing such as: www.fencing.com, or www.fenciing.net

محمـــد سعــد معروف



- ولد في القاهرة العام ١٩٦٥
- المؤهل الدراسي: ليسانس لغات وترجمة فورية - قسم اللغة الإنجليزية - كلية اللغات والترجمة - جامعة الأزهر ١٩٨٨م.
- الوظيفة الحالية: مترجم لغة إنجليزية بنادي تراث الإمارات - أبوظبي.

السجل الرياضي:

- لاعب الفريق الوطني المصري لسيف المبارزة، ومدرب المبارزة بنادي تراث الإمارات.
- انضم لفريق نادي السلاح المصري بالقاهرة منذ ١٩٧٨م.
- شارك في العديد من البطولات على مستوى المدارس، وفاز بها عام ١٩٧٨م.
- حصل على المركز الثاني في بطولة القاهرة لسلاح السيف عام ١٩٨٠
- المركز الأول في بطولة الجمهورية لسيف المبارزة عام ١٩٨١م.
- المركز الثاني في بطولة الجمهورية المفتوحة عام ١٩٨٢م لسيف المبارزة.
- مثّل جمهورية مصر العربية في العديد من البطولات المحلية في:لقاء الأسكندرية - الكويت الدولي بالإسكندرية عام ١٩٨٣م وفي بطولة مصر الدولية ١٩٨٤م. حيث شاركت فيها دول العالم.
- حاصل على بطولة الجامعات للسلاح وممثلاً لجامعة الأزهر من ١٩٨٣ إلى ١٩٨٨م.
- بطل كأس القوات المسلحة للمبارزة ١٩٨٩م، بالاتحاد الرياضي للقوات المسلحة كضابط.
- حاصل على دورة تحكيم في المبارزة.
- حاصل على دورة تدريب للناشئين في المبارزة وحالياً مدرب لفريق المبارزة بنادي تراث الإمارات. شارك في تنفيذ البرنامج التلفزيوني (اعرف لعبتك) مع المخرج أحمد الهن والكابتن أحمد ناصر بالتلفزيون المصري وكانت الحلقات عن رياضة المبارزة.
- حاصل على دورة تدريب وتحكيم سلاح الشيش التي أقيمت في دبي ١٢-١٤/١٢/ ٢٠٠٠ وتم تكريمه فيها لمساهمته الفعالة لإنجاح هذه الدورة.
- قام بتحكيم العديد من البطولات في سلاحي الشيش وسيف المبارزة.
- حاصل على دورة تأهيل حكام المبارزة بدبي ٢٨ - ٢٠٠٥/٥/٣١م
- مدرب منتخب الإمارات للمبارزة بالمعسكر استعداداً للبطولة العربية (١٢) بالأردن.■